46 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iPAD • iPHONE • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

21 REVIEWS 9 SPECIALS

WK-SPECIAL
PU KLEURT ORANJE

THE WITCHER 3
AN WORDT BEHEKST!

SKYLANDERS VS DISNEY INFINITY
UDGE ED VELT Z'N OORDEEL

INCLUSIEF HET PU WK-LIED!

V.PU.NL
JUNI 2014
€ 4,65



MARIOKART 8

PLUS: WORDT AMAZON FIRE TV DÉ NIEUWE MINICONSOLE? • BANDAI NAMCO HEEFT VEEL VETTE GAMES IN PETTO • PURETRO OVER LEGO-GAMES • EINDELIJK WORDT ER WEER GECOPULEERD OP DE PU-REDACTIE • MONUMENT VALLEY IS PURE KUNST • CHILD OF LIGHT IS GRUWELIJK MOOI • SAMUEL Z'N GAME-MONUMENT • JOJO'S BIZARRE ADVENTURE IS COMPLEET GESTOORD • KIRBY TRIPLE DELUXE IS JURJEN Z'N NIEUWE FAVORIET • ALS MARIO GOLFT DAN GOLFT HET GOED • WIN TOFFE PRIJZEN MET QUIZT JE DAT • TRIALS FUSION IS GEKKENWERK! • SLY & GOD OF WAR COLLECTIONS: DE OUDJES DOEN HET NOG BEST • OOK GESPEELD WEER BOMVOL MET DERTIEN GAMES •



WATCH_DOGS™

HACKING IS OUR WEAPON

"EEN SCHOT IN DE ROOS"

POWER UNLIMITED

27 MEI 2014



OOK VERKRIJGBAAR:
SEASON PASS
→ BESPAAR 25%





Pag. 071

INHOUD

Voor € 3,59 haal je een waar kunstwerkje in huis met de iOS-game Monument Valley. Gebaseerd op het werk van de Nederlandse schilder M.C. Escher is in deze game niets wat het lijkt, en zelfs dat niet...



Pag. 024



Pag. 064



Pag. 022



Pag. 066



Pag. 074



COLOFON

POWER UNLIMITED

HOI® 2014 KEURMERK

Reshift

HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Bob Severijnse • 023-5430000
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Klantenservice@reshift.nl
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief of mail) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand.
PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden.
Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

ORANJE BOVEN?



Ja, natuurlijk wordt 't lastig voor het Nederlands elftal om straks in Brazilië de poule te overleven. Maar het is niet onmogelijk. Toch heerst er, in tegenstelling tot voorgaande kampioenschappen, opvallend veel cynisme als het op de prestaties van de Oranje Leeuwen aankomt. Niet als het aan de PU-redactie ligt. Sinds EA's 2014 FIFA World Cup Brazil binnen is, wordt er regelmatig een virtueel balletje getikt in onze Viva Hollanda-shirts, komen de anekdotes van vorige WK's en EK's weer naar boven en zijn de eerste weddenschappen al gesloten. Dit alles tot lichte irritatie van Wouter, die meer met nudistencampings en paperclips verzamelen heeft dan met voetbal.
In deze PU stoken we het voetbalvuurtje nog wat verder op met onze grote WK Special, en geloof me, die is ook leuk om te lezen als je helemaal niks met voetbal hebt.
Alsof dat nog niet genoeg is, hebben Tjeerd, Ed en stagiair Corneel een heus WK-lied geschreven dat onlangs op SLAM!FM te beluisteren is geweest, en reken er maar op dat we daar nog veel meer van gaan horen.
Nog steeds niet enthousiast geworden over Oranje? Niet getreurd, dit blad bestaat ook deze maand nog altijd voor 91,7% uit zaken die alles met gaming en niets met voetbal te maken hebben. HUP HOLLAND, HUP! ● *Jan*



VIVA HOLLANDA!

IEMAND MOET HET DOEN

Het bier in München (pullen van een liter!) smaakte Tjeerd uitstekend en er zal ongetwijfeld ook wel een schnitzeltje soldaat gemaakt zijn. Over 'soldaat' gesproken; dat was de reden dat Tjeerd in Duitsland was: 'een game met soldaten die elk jaar uitkomt', waar hij pas in de volgende PU over mag schrijven. Inmiddels is er al heel wat gelekt over Call of Duty: Advanced Warfare, dus heel geheimzinnig hoeven we daarover niet meer te doen.
Gedurfd trouwens dat Tjeerd zijn T-shirt van FC St. Pauli aan had, want deze Hamburgse voetbalclub is niet erg geliefd in Beieren. Moet je eens proberen om met een Ajax-shirt in Rotterdam of Den Haag te gaan rondlopen... Zouden Duitsers dan toch beschaafder zijn dan wij?



Ondertussen...

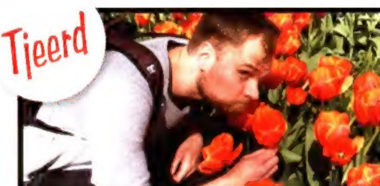
Jan



Verwelkomde deze maand:

Weer een nieuw apparaat om op te gamen: de Gametab-One (zie ook PUlaria). Of 't een blijvertje is? Time will tell...

Tjeerd



Rook deze maand:

Naar bloemetjes. Ik ben voor het eerst in m'n leven naar de Keukenhof geweest! Redelijk halfzacht, ik weet het, maar zie het als wisselgeld dat je als man betaalt voor een leven vol geluk en liefde (en seks en gametijd).

Samuel

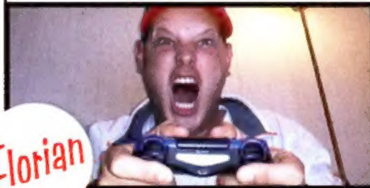


Haalde deze maand:

Heel veel slaap in. Ook Koningsdag bracht ik voornamelijk in dromenland door. Ben sowieso veel te gothic voor die oranje ongein.

Had deze maand:

Voor het eerst in maanden weer eens een rage quit! Trials Fusion haalde het bloed onder m'n nagels vandaan, en gek genoeg vond ik het nog lekker ook.



Florian

Vergaderde deze maand:

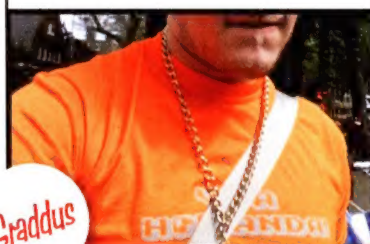
Met wat mede-Noorderlingen in een Gronings café. Volgens mij had de vergadering iets met indie-development te maken, maar pin me er niet op vast.



Jurjen

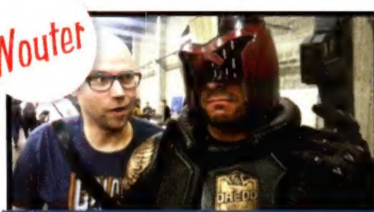
Deed deze maand:

Een succesvolle poging de PU Store te pluggen, door ons enige, echte 'Viva Hollanda'-shirt te dragen! Mannen werden groen van jaloezie, dames vielen massaal in katzwijm. Zorg dat je de jouwe binnen hebt vóór het WK begint!!!



Graddus

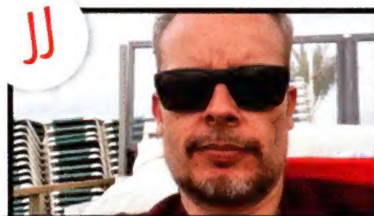
Wouter



Ging deze maand:

Weer totally geek op een Comic-Con. Maar dit keer niet helemaal in New York, maar om de hoek in Antwerpen!

JJ



Ging deze maand:

Naar het strand op Koningsdag. Als ik iets haat, is het wel de massahysterie op feestdagen. Ik zou nog liever een knuffelsessie hebben met de Deutsche Mannschaft dan op Koningsdag de stad in gaan.

Ed



Zette deze maand:

Een tuinafscheiding in elkaar. En als ik iets haat, is het klussen. Gelukkig waren de buren op vakantie; die zijn namelijk nogal gelovig, en je wil niet weten hoe hard ik tijdens het timmeren en boren gevloekt heb.

Wordt vervolgd...

FEESTELIJKE KONINGSDAG... NOT







Leuk ideetje van Ed: 'jongens ik wil van jullie allemaal een feestfoto van Koningsdag, kan ik wel iets leuks mee in de PU'.
Nou, dat viel in de praktijk dus behoorlijk tegen. Jan was op vakantie, JJ en Samuel haten dergelijke evenementen, Wouter was in Zaandam en daar viel niks te beleven omdat iedereen in Amsterdam was, Ed zelf was (onvrijwillig) aan het klussen in z'n tuin en Tjeerd z'n Spaanse vriendin was over, dus die is de hele dag z'n bed niet uit geweest.
Alleen Florian, Graddus en Jurjen leverden een foto in, maar om nou te zeggen dat daar het enthousiasme vanaf spatte... Zou de PU-redactie voornamelijk uit Republikeinen bestaan?

KONTKUSSER VAN DE MAAND





Op de redactie worden we er langzamerhand een beetje misselijk van. Tjeerd maakt er namelijk sinds enige tijd een gewoonte van om na een perstrip met een cadeautje voor de hoofdredacteur aan te komen zetten. Okay, er komen binnenkort functioneringsgesprekken aan en dan zijn witte voetjes en bruine armen nooit ver weg, maar zo obvious wordt het toch wel een beetje gênant.
Vrij onzinnig is het ook, want aan het hoofd van Jan kun je zien dat zo'n lelijk Beiers dirndl-poppetje totaal geen indruk op hem maakt. Nee, dan pakt Wouter het heel wat slimmer aan door gewoon elke maand vijf procent van zijn salaris aan Jan over te maken.

ORANJE DWAZEN

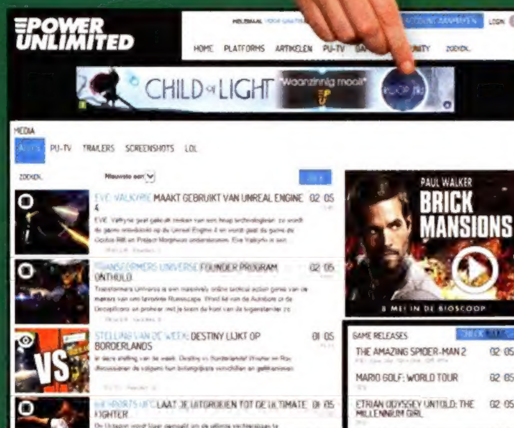
De PU kleurt deze maand een beetje oranje, en dat heeft natuurlijk alles te maken met het aankomende WK-voetbal. We hebben in dit nummer een special van vijf pagina's over alles wat met het WK en vooral WK-games te maken heeft en er is door Tjeerd, stagiair Corneel en Ed een WK-lied geschreven dat volgens kenners grote hitpotentie heeft. Als je dit leest, zijn er inmiddels professionele opnames van het lied gemaakt en is er een heuse clip gefabriceerd waarin het PU-team als complete dwazen in Amsterdam de boel onveilig maakt. De tekst van het WK-lied vind je in Smorgasbord en hou vooral PU.nl in de gaten voor de verdere verwikkelingen rond deze PU Oranje-soap.



★ PU.NL:

LAST VAN DIE GASTEN

Begin deze maand was het weer zover: de PU.nl-redactie hield een redactievergadering. Florian, Graddus, Roy, Nick, Peter, Ali, Jokko, Wouter, Tjeerd... en misschien vergeet ik nog wel iemand, zaten aan de lange tafel op nog geen vijf meter van mij af om het hardst te schreeuwen (ja, dat noemen ze vergaderen bij PU.nl). Zelf zat ik middenin de deadline voor dit nummer dus enige concentratie was toch wel vereist, en vragen om een beetje stilte aan die meute, is vragen aan een hongerige leeuw of ie die net gevangen antilope niet beter tot na het weekend kan bewaren. Anyway, ik ben op een gegeven moment maar vertrokken en thuis verder gaan werken, en daar baalde ik echt wel een beetje van. Maar eind van deze maand houden we een karttoernooitje, en kom ik die gasten stuk voor stuk weer tegen op de baan. Mijn wraak zal zoet zijn!





YO! POST!

brief van de maand

GENERATION KAPUT

Yo! Beste PU gasten,

Niet zolang geleden verraste mijn vrouw me door met een PS4 thuis te komen. Ik kon mijn lol niet op natuurlijk, mede omdat ik een PS fan ben en regelmatig mijn PS3 en Vita gebruik.

Helaas heb ik nog niet echt van mijn PS4 kunnen genieten. Na de eerste vier levels van Killzone: Shadowfall te hebben doorgespeeld, viel me al op dat de PS4 toch wel erg lawaaiig was. Zo had ik mijn PS3 nog nooit gehoord. Het was een voorbode van wat er nog komen ging.

De volgende dag, geen beeld bij het aanzetten, en de beruchte blue light of death verscheen. Sony gebeld, RMA nummer ontvangen, en PS4 op de post gedaan. Twee weken later werd er een verse PS4 afgeleverd. Prima service zou je denken, echter bij het aansluiten en aanzetten, verscheen er direct weer een foutmelding... Systeemsoftware beschadigd. Ik had de PS4 toch ter omruiling aangeboden, Sony?

Met dank aan Google toch de systeemsoftware geïnstalleerd gekregen, en het net aangeschafte Need for Speed Rivals opgestart. Helaas de dag erna wederom een foutmelding: systeem opslag kan niet worden gevonden. HDU eruit en erin, en ja de PS4 startte weer op. De dagen erna heb ik dit trucje echter bij elke spelsessie moeten uitvoeren, waardoor ik vandaag wederom de PS4 ter reparatie heb aangeboden. Het zou een spoedreparatie worden. Nou ik ben benieuwd.

Ik had me toch iets anders voorgesteld bij Next-Gen, en hoop toch snel weer van een game te kunnen genieten.

Het vertrouwen in de PS4 is bij mij een beetje zoek, tot die tijd geniet ik nog maar even van de betrouwbare Current-Gen consoles.

Groeten,

Richard de Heij | Dedemsvaart

Dat zijn geen kinderziektes meer, je hebt simpelweg een PlayStation-vloek te pakken! Enige manier om daarvan af te komen, is je huis besprenkelen met gemalen Xbox One, onderwijl 77 keer 'Riiidge Racer!' prevelend, vervolgens je PS4-controllerkabel frituren in kokende Wii U CPU-vloeistof om daarmee je moeder te slaan. Ja, je moeder.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
RICHARD HOLKADE 8 – 2033PZ HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



KONING STONER

Yo gasten van PU!

Ik heb twee vragen voor jullie die waarschijnlijk heel wat meer PU lezers hebben.

Hier mijn eerste vraag. Is Titanfall nou wel of niet de nieuwe shooter koning geworden? in PU 241 hadden jullie bij dat stukje over wat er allemaal zou gaan gebeuren in 2014 namelijk geschreven dat Titanfall zomaar de nieuwe shooter koning zou kunnen worden. En het spel heeft bij jullie een 8,4 gescoord, en jullie waren erg tevreden over de game, maar jullie hebben niet gezegd dat het nu de shooter koning is, dat ie het juist niet is geworden. Om even de scores te vergelijken, bij jullie heeft Killzone: Shadow Fall van alle shooters die de laatste maanden uitkwamen het hoogst gescoord, maar bij IGN heeft Titanfall het hoogst gescoord, namelijk een 8,9.

Dan mijn tweede vraag. Bestaan er gamers die combinaties zijn van de verschillende soorten gamers die jullie in PU 242 hadden genoemd? Volgens de Test ben ik namelijk een Sporadische gamer, maar ik vind mij zelf ook voor een deel een Encyclopedie, Stoner en DudeBro gamer. Met mij en een normale Sporadisch gamer komen namelijk de meeste dingen overeen. Ik haal ongeveer één grote game in de drie maanden, ik heb een tijdrovende studie, ik zou meer willen gamen en nog een aantal andere dingen. Maar als ik op school met vrienden praat over games, weet ik over alle games wel iets te zeggen. Want ja, ik lees





Power Unlimited hè, en ik kijk elke dag op jullie site, dus ik weet enorm veel over games en alles wat daarmee te maken heeft.
Ik vind me zelf ook voor een deel een DudeBro, want ik ga elke week twee keer naar de sportschool. En ook doe ik ook altijd de speler die ik op het einde van een Halo 4 match heb gedood teabaggen, want die speler kan niet meer respawnen op het einde en hij/zij ziet dan wat ik doe met zijn/haar Spartan. Dit doe ik niet omdat ik stoer wil zijn, maar omdat het grappig is en omdat ik er zelf ook om kan lachen als iemand het bij mij doet.
Voor een klein deel ben ik ook een Stoner. Ik hou namelijk veel van pizza en energie drank, maar echt veel eet en drink ik het niet. Maar als ik eens een hele avond met vrienden ga gamen, eet en drink ik alleen maar pizza en energie drank.
Hopelijk zullen jullie mijn vragen beantwoorden en Titanfall benoemen tot de nieuwe shooter koning.
Groetjes,
Vincent Kouzmitch (spreek uit: koezmietsj, mijn vader is namelijk Wit-Russisch).

Ja, Titanfall is Koning Shooter. Maar de kroning was een vrij bescheiden evenement, dus het is niet zo raar als je het gemist hebt. En ja hoor, je kan best verschillende soorten gamers in je hebben. Maar geloof ons, Stoner is daar in jouw geval niet een van. Echt niet.

ASOCIALE MEDIA

Op pagina 60 en 61 in deze PU vind je de eerste info over de Amazon Fire TV. Wat denken jullie, wordt dat wat?

facebook

Sebastiaan Rijntjes
Een tv-programma met een 24/7 livestream van het platbranden van het Amazonegebied.

Yassine Fatmi
Weet niet! Ik denk dat ik er eerst mee moet spelen en dan pas kan ik een mening geven.

Casper Koopman
Amazon doet het goed met de Kindle en de andere Fire apparaten. Ik geef de Fire TV een goede kans van slagen.

Stanley Holstege
Nee, om een simpele reden: de markt is al verzadigd. Mensen willen een nieuwe console en niet een afgeslankte versie van een console. Misschien krijgen een paar kids er een van hun oma ('Je wilde toch een Nintendo?').

twitter

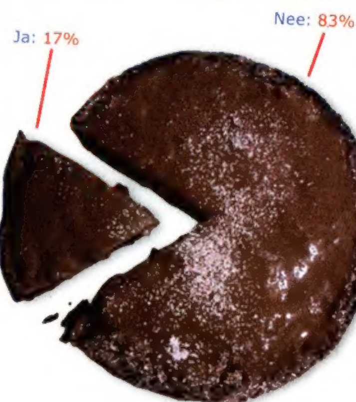
@GimmeYoCookiez
De grootste vraag die ik er over heb: Waarom zijn Minecraft Pocket Edition en andere games erop beschikbaar?

@NLRolf
Nee, ik denk dat het overbodig is met smart tv's die al een ingebouwde mediaplayer hebben en o.a. Netflix.

@Riffyyyyy
Ik voorspel dat de Amazon Fire TV zich straks in het rijtje Ouya - nVIDIA Shield - OnLive mag gaan scharen.

@Newwr
Vast wel... ;)

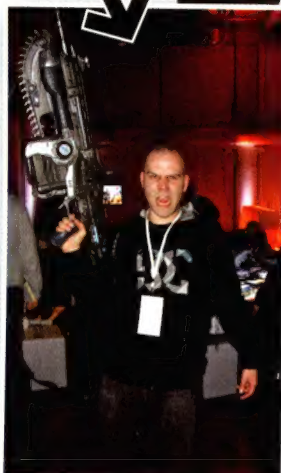
Jullie mening in een taart



SERIEUZE SOLLICITATIE

Hallo mijn naam is Alain Been misschien een rare vraag maar ik stel hem toch maar even is het misschien mogelijk dat ik ooit bij PU zou kunnen werken ben een jongen van 16 jaar speel veel games en heb leuke praatjes dus als jullie daar wat aan hebben zou ik graag meer van jullie willen horen
Mvg
alain

We vermoeden dat je tekstueel nog wel een beetje bijgeschaafd kan worden (komma's – zinnen!) maar dat maken die leuke praatjes van je vast wel weer goed(!). Anders dan Wouter die ooit in YO!POST! werd afgewimpeld: 'Don't call us, we'll call you.', doe jij er verstandig aan je adem niet in te houden. Dat heeft hem namelijk de nodige hersenbeschadiging opgeleverd.



BAD TRIPPIN'

Hey rakkers van de PU,
Ik lees jullie tijdschrift nu al enkele jaren met toenemend plezier. Niet al te lang geleden heb ik ook nog een shitload aan oude PU's gekocht via Marktplaats, dus ik heb ondertussen heel wat previews, reviews en specials voorbij zien komen.
Ik lees vaak dat Jan weer op een vette perstrip is geweest en daar naast het checken van de desbetreffende game ook nog bijvoorbeeld op kamelen heeft gereden, of Samuel die onlangs naar Japan ging en naast het checken van de game ook nog ff naar Tokyo is geweest, daar sicke bars heeft ondergekotst en vervolgens in een of ander utopisch gebergte met prachtig uitzicht van de daadwerkelijke game heeft zitten genieten.
Nu zijn er natuurlijk onwijs veel van die trips geweest in de geschiedenis van de PU en ik kreeg, toen ik op het kleinste kamertje van een oude PU zat te genieten, een idee voor een special; zou het niet interessant zijn om een lijst van perstrips te maken met



daarin reisjes waardoor de game vet leek maar na afloop, in ons koude kikkerland, gewoon pure bagger blijkt te zijn? Ik bedoel dus een trip waarin bijv. EA allerlei vette shit plant zodat journalisten niet echt op de crappy game letten waarvoor ze eigenlijk gekomen zijn.
De titel van de special zou zoiets als 'bad-trips' kunnen zijn, waarin de reisjes drogerend werken en het zicht van de journalist beïnvloeden.
Denk er maar eens over na, dat zou meteen een mooi moment zijn waarop oud PU-redacteuren over hun vetste perstrips van slechtste games kunnen praten.
Groeten,
Jochem van den Wijngaard

Zou zeker een leuk artikel opleveren. Misschien iets voor de 250ste PU? We beloven echter niets, want we hebben ook andere plannen voor deze celebratie!

- Het is iemand gelukt om Dark Souls II in tien minuten uit te spelen dankzij een glitch in de game.
- Het is tot op de dag van vandaag nog niemand gelukt de Powerspy uit te leggen wat hier nu de lol van is. Zestig euro lappen voor tien minuten fun. Dat is zelfs op de Wallen duur.
- Dark Souls-fanaat Sam snapt er ook niks van. Hij was al tien minuten bezig om door het intro van de game te komen.
- Sony had dus niet het geld om Titanfall exclusief aan zich te binden (zie ook hiernaast). Waarmee een dikke hit en mogelijk een nog dikkere voorsprong op de Xbox One teniet gedaan werd. Pijnlijk met een hoofdletter P.
- Een mogelijk nog grotere fuck up maakte Nintendo ooit door de rechten op Skylanders af te wijzen. En geld kan daar niet het probleem geweest zijn.
- Mogelijk dat Skylanders te veel op Pokémon leek en dat ze geen concurrentie in eigen huis wilden, maar hoe vet zou het geweest zijn als je die Skylanders-poppetjes op het scherm van je Wii U had kunnen zetten...
- Maar Nintendo wilde het dus niet.
- Ach, je zou ook eens een paar Wii U's verkopen.
- Nog één sneertje naar Nintendo dan? Kan nog net voordat Jurjen briesend bij de Powerspy thuis langs komt. En sinds hij dagelijks fitnesst is dat best een risico.
- Van de geflopte Dreamcast zijn momenteel meer exemplaren verkocht dan van de Wii U.
- En iedereen weet hoe het met de Dreamcast afliep...
- Online grootgrutter Amazon komt met een set top box waar je ook op kunt gamen: Fire TV.
- Of de mini-console een succes gaat worden, weet de Powerspy niet, maar je hoeft in ieder geval niet uit te zoeken waar je hem moet gaan halen.

OPNIEUWS

Misrekening of overmacht?

Titanfall bijna PS4-exclusive

Het bewijs dat het echte nieuws vaak pas ná de release van een game naar buiten komt, werd onlangs weer eens geleverd in een interview met de makers van de succesvolle shooter Titanfall.



door: JJ
twitter.com/GKJJ

Respawn meldde namelijk dat ze Titanfall eerst aan Sony hadden aangeboden, maar dat de Japanners niet genoeg geld beschikbaar stelden om het project fatsoenlijk af te maken. De developer en de game gingen daarop bijna naar de klote. Gelukkig pikte Microsoft Titanfall vervolgens op, en de rest is geschiedenis.

Is dit nu een misrekening van Sony of overmacht? Ik denk het laatste. Sony had Titanfall graag gehad en ik denk dat met die titel de PS4 nóg sterker had gestaan ten opzichte van de Xbox One. Maar het is bekend dat de portemonnee van de Japanse grootmacht momenteel niet zo diep is - vandaar ook de ontslagen bij en sluitingen van studio's en het verkopen van miljoenen Square Enix aandelen.

Op zich betaalt Sony sowieso liever niet voor third-party exclusives (ze zeggen er niet in te geloven), maar als je de kwaliteit van Titanfall ziet, denk ik dat het eerder een kwestie van niet kunnen dan niet willen is.

Ik ben benieuwd of Microsoft tijdens de aankomende E3 deze weak spot van Sony er nog eens extra inwrijft met een reeks third-party exclusives...

Alles of niets voor veel partijen

E3 2014 wordt belangrijkste ooit

We roepen het natuurlijk elke keer: de aankomende E3 wordt de belangrijkste ooit. Maar doorgaans doen we dat op basis van mooie games of nieuwe hardware die er aan komen. Dit keer heeft deze kreet een totaal andere lading.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

De aankomende E3 wordt voor sommige partijen een 'alles of niets' E3. En die situatie hebben we in het verleden, waarin gaming jaar na jaar steeds populairder en groter werd, nog niet gekend. Check dit maar eens...

* Wil de Xbox One de strijd met de PlayStation 4 voort kunnen zetten, dan moeten ze nu echt met topgames komen en eigenlijk ook met een prijsverlaging. Anders zou dat wel eens een definitieve achterstand kunnen betekenen, en of Microsoft dan nog bereid is geld in de One te blijven pompen, is maar de vraag.

* Nintendo moet iets verzinnen om van de Wii U alsnog een succes te maken. Nog een jaar klootviolen, betekent vrijwel zeker het einde voor deze console.

* Sony kan nog één keer de PS Vita pushen, lukt dat niet, dan is ie weg. En wat hebben de geldproblemen bij de Japanners voor gevolgen voor exclusieve PS4-games?

* Ouya heeft nog één kans om te overleven. Anders nemen Fire TV en mogelijk Google TV het over...

* Mits Fire TV op de E3 een overtuigend verhaal heeft voor gamers, anders kunnen we die ook wegstrepen.

Kortom, je hield de E3 de afgelopen jaren natuurlijk altijd al in de gaten, maar dit keer is die noodzaak groter dan ooit. Het gaat straks in LA namelijk niet alleen over wat je in 2014/2015 gaat spelen, maar ook of je in 2014/2015 nog wel kúnt spelen.



E3 2014: de laatste kans voor de Wii U?

"Het maken van games zou voor kinderen net zo leuk moeten zijn als het spelen van games."



Ian Livingstone, voormalig directeur van Eidos Interactive, doet tegenwoordig iets met opleidingen en laat ook op dat gebied zijn verbeelding spreken.

Glazen bol

Meester Meijrosius

Resident Evil 7 níet exclusief

Volgens hardnekkige geruchten is Resident Evil 7 niet alleen in de maak, maar zou die game wel eens exclusief voor PlayStation 4 kunnen worden. Mijn Glazen Bol waagt dit echter te betwijfelen. Het gaat namelijk niet echt lekker met Capcom - de financiële situatie is wel eens beter geweest en dan drukken we ons nog voorzichtig uit - en om nu miljoenen Xbox One-gamers links te laten liggen... lijkt uiterst onverstandig. Een timed exclusive zou logischer zijn, bijvoorbeeld voor een paar maanden. Op die manier krijgt Capcom een extra zak geld van Sony maar loopt men ook de Xbox One-spelers niet mis. Ongetwijfeld horen we hier meer over op de aankomende E3.

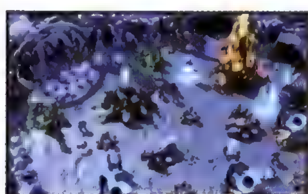
In plaats van debatteren

Zweedse politici spelen StarCraft 2

Wel eens een Nederlands verkiezingsdebat gezien? Inderdaad, nog saaier dan een dag naar het dashboard van Xbox Live of PSN kijken. Nee, dan de Zweden. Die snappen het.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

In het kader van de laatste verkiezingen werden alle Zweedse politieke partijen uitgenodigd om mee te doen aan een StarCraft 2-toernooi. Immers, strategisch inzicht, intellect en het vermogen om snel te kunnen handelen, dat wil je toch in elke politicus zien?
En allemaal kwamen ze: democraten, liberalen, conservatieven, de arbeiderspartij etc. Laatstgenoemde won het toernooi uiteindelijk.
Misschien ook een ideetje voor onze politici? Wij zien de dames en heren uit de Tweede Kamer in ieder geval graag een keer LoL spelen...



"Microsoft bezit de mogelijkheden en ambitie om dingen te creëren die de wereld veranderen."



Xbox-baas Phil Spencer blijft bescheiden.

Kut ik leef nog

Doodgaan om verder te kunnen

Doodgaan hoort bij games. Maar dat doe je nooit bewust, want doodgaan betekent game over.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

In de opmerkelijke puzzelplatformer Life Goes On heeft doodgaan echter een functie. Sterker nog, je moet doodgaan om verder te kunnen komen.
Je speelt een ridder die zijn lichaam keer op keer bewust sloopt zodat zijn mede-ridders dat gebroken, vervormde lichaam kunnen gebruiken om obstakels te overwinnen in deze platformer.
Tof? Dat weten we nog niet, we hebben het spel nog niet gespeeld. Origineel is het in ieder geval wel: 'kut, ik leef nog steeds'.



Indies onzichtbaar

Veel games op Steam worden nooit gedownload

Steam is voor veel gamers de hemel. En terecht, want er staan volop oude games op, het platform werkt als een trein en er worden faire prijzen gehanteerd. Mooi jubelverhaal toch?

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Steam is een succes... maar zeker niet voor iedereen. Bijna veertig procent van de games die op Steam staan, wordt namelijk niet één keer gedownload. En je hoeft geen wiskundige te zijn om uit te rekenen dat je van de verkoop van nul games niet rijk wordt. Het merendeel van deze onverkoopbare spellen zijn indie-games. En daarmee is het probleem meteen geschetst. Steam mag nog zo developer-friendly zijn, maar hoe val je als onbekende ontwikkelaar in hemelsnaam op tussen 781 miljoen andere titels... Steam heeft die vraag in ieder geval nog niet kunnen beantwoorden.



De meest gedownloade game op Steam? DOTA 2 natuurlijk!

Power Spy

- Een winkel die een gameconsole gaat maken, het moet niet veel gekker worden. Aan de andere kant, de lees-tablet van Amazon, de Kindle, is een groot succes.
- Maar ja, gamers lezen niet.
- Althans, zolang boeken niet de mogelijkheid bezitten om tekst weg te klikken.
- Zou Ed graag ook af en toe willen doen bij de stukjes van de redacteuren: tekst weg klikken...
- De Powerspy heeft het drie dagen lang geprobeerd, maar hij kreeg het niet voor elkaar om in FIFA PEC Zwolle van Ajax te laten winnen.
- Overigens is dat vuurwerk een mooie nieuwe optie voor FIFA 15.
- Zowel Sony als Microsoft lopen nu al flink te blaaskaken dat hun E3 line-up ongekend wreed wordt en de gamers getrakteerd gaan worden op de ene na de andere fraaie game.
- Hadden ze dat niet een jaar geleden moeten doen?
- Of moeten we het eerste jaar na een launch voortaan 'de warming up' noemen.
- Doe dan de volgende keer ook 'warming up' prijsjes graag.
- Onlangs kwamen Jurjen en JJ elkaar onverwacht tegen bij een indie-festival in Utrecht.
- Inderdaad, beiden waren ze 'independent' van elkaar afgereisd naar de Domstad.
- Hé, de Powerspy maakt elke maand zoveel goede grappen, dan mag er ook wel een zo'n wacke opmerking tussen zitten.
- Zie het maar als een bug dan...
- Als je hem weg wil patchen, pak dan een zwarte stift en streep 'm door.
- Hoe langer de Powerspy met de preview-code van Mario Kart 8 speelde, des te meer hij besefte hoe de Formule 1 erop vooruit zou gaan als ze power-ups op de baan zouden leggen.

Power Spy

● Als Nintendo niet beter z'n best gaat doen om de Wii U echt een push te geven qua verkoop, wordt het ontzettend toffe Mario Kart 8 'de leukste game op de markt waar bijna niemand een console voor heeft'.

● Als we kijken naar de prognoses van de PU-redacteuren voor Oranje bij het aanstaande WK is JJ het meest pessimistisch. Een slecht teken, want van alle redacteuren speelt en kijkt hij het meeste voetbal.

OPNIEUWS

● Aan de andere kant, de man wist zeker dat de Wii een flop werd, geloofde als enige in de DRM bij de Xbox One en gaf Shenmue een 70.

● Dus echt contact met de werkelijkheid heeft ie niet.

● Wat dat betreft kunnen we dus beter afgaan op de prognoses van de 'inktvis' onder de redacteuren: Wouter.

● Na twee jaar ongewild gesprekken volgen, weet hij nu eindelijk dat de bal tussen de palen moet.

● Bij buitenspel denkt hij echter nog steeds dat de wedstrijd buiten het stadion verder wordt gespeeld.

● Nu hasj in sommige Amerikaanse staten min of meer legaal is (op dokters voorschrift) durft Activision het aan om een marihuana based DLC met onder meer Snoop Dogg (of Snoop Lion zoals hij nu heet) uit te brengen.

● Eens kijken of die schreeuwerige kids en de explosieve actie online nu ook een stuk relaxter worden.

● Tussenstandje next-gen consolewars: Sony heeft momenteel ruim zeven miljoen PS4's verkocht en Microsoft ruim vijf miljoen Xbox Ones.

● Tja, dat krijg je als geen Xbox Ones in Nederland verkoopt.

● Of is de Powerspy nu iets te chauvinistisch?

Speel eens iets van eigen bodem

Drie NL-games die je tijd waard zijn

Het zal je als trouwe PU-lezer niet ontgaan zijn dat de Nederlandse game-industrie lekker loopt, groeit, tiert en wemelt. Natuurlijk ga ik niet élke interessante studio of game in de PU pleuren (we moeten namelijk ook wat ruimte overhouden voor Mario-spellen en schietspellen met meedogenloze mariniers), maar de volgende drie recente releases van Nederlandse bodem vond ik toch minstens een mention waard.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT



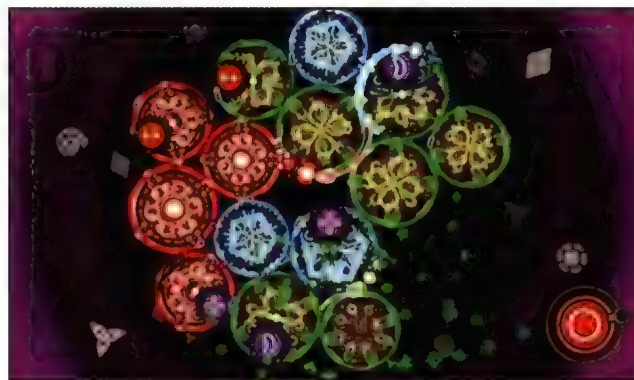
SXPD: THE ROOKIE (iOS)
Game: SXPD: The Rookie is geïnspireerd door het oeroude 3D Deathchase (1983), en dus kijk je ook in SXPD over het stuur van een motorfiets waarmee je obstakels moet ontwijken en vijanden moet kapotschieten. In het geval van SXPD bestaat de vormgeving echter niet uit telbare pixels, maar uit strakke, comic-style zwart-wit-rood-beelden.
Makers: De Amsterdamse 'serious games'-studio Little Chicken, onder regie van de Ierse David Perry, die je misschien nog kent van zijn Earthworm Jim en Enter the Matrix.
Bijzonderheidje: De opbrengst van de game gaat naar goede doelen.

BEZIRCLE (iOS)
Game: Bezircle is een strategiespel voor een tot vier spelers op één iOS device. Het is in de kern een soort landjepik, waarin je cirkels moet claimen door ze je eigen kleur te geven. Een simpel concept, dat zeker in de meerspelerstand toch lekker onvoorspelbaar en spannend uitpakt.
Makers: Het Utrechtse Ludomotion, een club met leraren van game-opleidingen en gamewetenschappers in de gelederen. Hun specialisme is procedural content generation, oftewel programma's die computers onderdelen van games laten 'verzinnen'.
Bijzonderheidje: Dankzij bovengenoemde procedural content generation, zijn er oneindig veel verschillende multiplayer-arena's.

GROUNDSKEEPER2 (iOS / Android / PC / Mac / Chrome)
Game: In GroundsKeeper2 moet je binnen één scherm zo lang mogelijk overleven terwijl aliens als hagelstenen uit de lucht kletteren. Samengevat: constant heen en weer lopen en springen, onophoudelijk schieten en power-ups pakken. Simpel, hectisch, erg pittig en behoorlijk verslavend.
Makers: De studio OrangePixel uit Den Helder, die eigenlijk bestaat uit slechts één persoon: Pascal Bestenbroer.



Misschien ben je bekend met Pascals eerdere pixelpoppetjes-actiespellen, zoals Heroes of Loot en Gunslugs.
Bijzonderheidje: Groundskeeper1? Geen wonder dat je die niet kent. Dat was namelijk een in 24 uur gemaakt game jam-dingetje.



"Ik wil geen slaaf meer zijn, en zo liggen de verhoudingen bij Triple A games momenteel wel tussen publisher en developer."

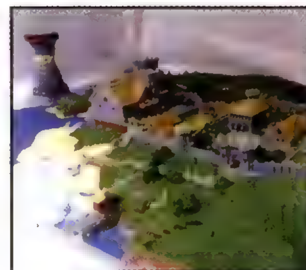


Oddworld creator Lorne Lanning windt er geen doekjes om.

Geprint

Minecraft 3D

Nee, wees maar niet bang; er komt geen 3D-versie van deze virtuele blokkendozen bouwer.
Het betreft hier een creatieve geest die zijn 3D printer gebruikte om de blokkenwereld thuis tot leven te brengen.
En met briljant resultaat moeten we toegeven.



"The Great Ace Attorney zal spelen in de Meijiperiode rond 1900 en behoorlijk anders voelen en spelen dan de andere Ace Attorney-games."



Geeft allemaal niets, Shu Takumi. Zolang jij de verhalen en dialogen maar schrijft, zijn wij gelukkig



COMMENTAAR JAN

twitter.com/janmeijroos

Evolve is een zwaluw

Het is al vaker aangekaart, maar originaliteit is iets wat we te weinig tegenkomen in games. Vooropgesteld dat ik me in de regel prima vermaak met blockbuster sequels en variaties op bestaande spelmechanismen, toch valt niet te ontkennen dat we te vaak worden geconfronteerd met herhalingsoefeningen van weer een racespel, weer een shooter en weer een RPG met queesten die je al duizend keer gedaan hebt.

Ook dit jaar moeten we het niet hebben van de grote vernieuwingen. Voor 2014 staan slechts een handjevol nieuwe IP's op stapel. **The Order: 1886** moet het qua originaliteit sowieso vooral van de vormgeving hebben, de gameplay zelf lijkt die van een traditionele third-person shooter. **Driveclub** is een racegame en in racegames is originaliteit niet iets wat gamers per se willen (zie Blur). Dan **Destiny** van Bungie; deze langverwachte titel wordt zeer waarschijnlijk een topper, maar als je puur naar de gameplay kijkt, is het toch 'gewoon' een MMORPG in een science-fiction shooter-jasje.

Van alle nieuwkomers komt **Evolve** dan toch wel als meest origineel uit de hoek. Ja natuurlijk; het is een four player co-op shooter met klassen, maar de vijfde speler die als monster fungeert en evolueert in drie fasen, geeft de shooter-actie toch wel een heel leuke, nieuwe twist. Bovendien zorgen de drie fasen van het monster ervoor dat de speler die het gedrocht speelt, zich drie verschillende speelstijlen moet aanmeten: zeer voorzichtig (1), doordacht en actievol (2) en all-out mayhem (3).

Of Evolve dan ook een groot succes wordt? Dat is lastig in te schatten. Aan de makers achter de game, Turtle Rock, bekend van Left 4 Dead, zal het niet liggen maar of de gamers het spel massaal zullen omarmen, is nog maar de vraag. Daarom deze extra 'aanmoedigingsprijs'. Want één zwaluw maakt nog geen zomer...

25 Jaar Game Freak

Gemiddeld 7 miljoen verkochte Pokémon-games per jaar

De mannen van Game Freak, je weet wel, van de Pokémon-spellen, vierden onlangs hun 25-jarig jubileum. Tijd om je eens zeven dingen over deze Japanse studio te vertellen die je nog niet wist.



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

* Game Freak is in de jaren tachtig begonnen als een game-magazine van Satoshi Tajiri (die later Pokémon bedacht) en zijn vriend Ken Sugimori.
* In 1989 verscheen de eerste game van Game Freak voor de NES: het puzzelactiespel Mendel Palace.
* De eerste game die Game Freak in samenwerking met Nintendo maakte, was het 8 bit puzzelspel Yoshi uit 1991.
* In de jaren negentig maakte Game Freak ook games voor PlayStation, Sega Mega Drive en PC.
* Game Freaks eerste Pokémon-game uit 1996 staat in het Guinnes Book of Records opgenomen als 'Best selling RPG of all time'.
* De afgelopen 25 jaar zijn er wereldwijd ruim 175 miljoen Pokémon-spellen verkocht.
* Recente Game Freak-spellen als Solitiba en HarmoKnight zijn nogal geflopt. Maar zolang Game Freak naast die flops Pokémon-games blijft produceren, hoeft niemand zich om het bedrijf zorgen te maken.

Free-to-Play Conventie

Gratis gamen in België

In de maanden mei en juni is er een Free-To-Play Conventie in Antwerpen. Een hele maand gratis games spelen! Jan sprak met mede-initiatiefnemer Hasan Ali Almaci.



door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

PU: Waar en wanneer wordt het evenement precies gehouden?
Almaci: In het Designcenter De Winkelhaak in Antwerpen. Er is een permanente expo van zaterdag 17 mei tot zondag 15 juni. Zaterdag 24 mei is er een workshop Initiatie Game Design. Vrijdag 6 juni is er een avond met screenings van indie documentaires in Filmhuis Klappei, Antwerpen. Zaterdag 14 juni is het closing-event met een bijeenkomst van nationale en internationale developers en een afsluitende chip-tune party.



PU: Waarom moeten gamers erheen?
Almaci: Omdat we het enige indie-festival in België zijn én een van de grootste van de Benelux. Omdat indie-games, in tegenstelling tot de honderdste racer en de duizendste shooter, een explosie zijn van creativiteit en originaliteit. Ook de grote namen beginnen zich dit te realiseren; vandaar ook onze partnerships met o.a. Sony en Nintendo.

PU: Wat kunnen we verwachten?
Almaci: Een selectie van de beste indie-games van dit moment; speelbaar en te bekijken. Unieke custom arcades, interactieve installaties en Oculus VR demo's. Een uitgebreide kunsttentoonstelling met illustraties van wereldberoemde artiesten en prachtige videogame-themed cosplay costumes. Speeches van de top van de internationale indie scene, een workshop gamedesign, hagelnieuwe indie-game documentaires en tot slot een spetterend feestje.

PU: Wat kost het?
Almaci: De toegang tot het festival is helemaal gratis; voor sommige delen (talks/workshops) moet je je wel inschrijven. Dit kan allemaal op de website **www.freetoplay2014.be**

Power Spy

- Dus je neemt een grofkorrelige geit die je kunt afschieten op mensen en objecten in een open wereld die vol zit met fouten en bugs, sleutelt het slordig in elkaar in een klein jaartje, vraagt er tien euro voor, verklaart iedereen voor gek die het spel wil hebben... en je hebt een hit. Zie daar Goat Simulator.
- Zal een klap zijn voor al die hardwerkende indies die jaren werken aan innovatieve, diep doorwrochte en kunstige games en vervolgens niets verkopen.
- Een aantal developers liet onlangs in een interview weten dat de PS Vita zo ongehoord veel power in zich bergt.
- Maak er dan eens goede games mee!
- Ultimeyes is een game die gemaakt is om je ogen beter te laten functioneren en je zicht te verbeteren.
- De Powerspy is benieuwd of dat nog steeds geldt als je de game acht uur achter elkaar speelt.
- Hoewel er ook games zijn die al na een minuut of tien pijn aan je ogen doen...
- De nieuwste LEGO-game is LEGO The Hobbit. En nou moet iemand de Powerspy toch eens uitleggen hoe dat dan werkt?
- Een LEGO-game is een verkleinde afspiegeling van het onderwerp van de game. Immers LEGO-poppetjes zijn miniatuurtjes.
- Maar Hobbits zijn weer verkleinde mensjes. Moeten we die LEGO-poppetjes dan straks met een vergrootglas gaan zoeken?
- En zou het sponsoring zijn dat die elf met die puntoren en Final Fantasy kapsel Legolas heet?
- Hoewel The Last of Us het uitstekend doet met zes miljoen verkochte games op dit moment, liepen er de laatste tijd meerdere belangrijke medewerkers bij Naughty Dog de deur uit om bij andere (vooral independent studio's) te gaan werken.
- Als het zo doorgaat, is het straks op het kantoor van Naughty Dog echt The Last of Us.

MARIO

Jurjen OVERWINT HET BLAUWE SCHILD

KART 8

Als ouder wordende gamer bekruipt me soms het gevoel dat ik alles in videogames inmiddels wel heb gezien en gedaan. Dat verklaart wellicht mijn hang naar indies, mijn waardering voor games die de grenzen opzoeken, mijn zoektocht naar kunstzinnige diepgang in games en lof voor innovatieve spelmechanieken. Toch blijft er bij mij ook altijd ruimte voor games die 'gewoon vermaak' leveren. Maar dat moet dan wél topvermaak zijn, zonder ruimte voor rauwe rafelrandjes en elementen die niet helemaal kloppen (dingen die ik in indiegames gewoon accepteer).
Wat dat betreft is Mario Kart een titel die eigenlijk nooit teleurstelt. Ook niet in het geval van deeltje 8. Kunstzinnige diepgang zit er niet in, maar als je op zoek bent naar 'gewoon vermaak' is Mario Kart 8 waarschijnlijk de beste game die je op dit moment kunt kopen.

De Wii U begint een beetje een GameCube of Dreamcast te worden. Geen mens die 'm heeft, maar de mensen die 'm wél hebben krijgen games die eigenlijk iedereen wel wil. Jurjen is in elk geval weer blij met z'n Wii U, want volgens hem biedt Mario Kart 8 absoluut topvermaak!

Het blauwe, puntige, gevleugelde schild is een van de meest gevreesde wapens in Mario Kart. Dit projectiel werd zeventien jaar geleden in Mario Kart 64 geïntroduceerd - toen nog zonder vleugels - en wordt sindsdien intens gehaat, vooral door goede spelers. Het is namelijk een projectiel dat alleen de speler in de lagere posities kunnen krijgen, en na afvuren onstuitbaar naar de koploper van de race glijdt om deze keihard ondersteboven te knallen.
Wanneer je op kop rijdt en hoort/ziet dat een blauw schild jouw kant op komt, kun je weinig doen om het ding te ontlopen. Voorwerpen als een Star of Bullet Bill maken je weliswaar onkwetsbaar voor het doelzoekende projectiel, maar die power-ups krijg je zelden of nooit in de hogere posities - laat staan als je voorop rijdt.
Tot Mario Kart 7 kon alleen een bijzonder kundige speler met wat mazzel en perfect gebruik van turbo's aan het noodlot van het blauwe schild ontsnappen. Maar Mario Kart 8 introduceert een nieuwe, zeer effectieve verdediging tegen het blauwe schild: de Super Horn; een toeter die met een cirkel van geluidsgolven alles en iedereen in je nabije omgeving aan de kant blaast, inclusief het blauwe schild. En je maakt de meeste kans deze power-up uit een vraagteken te ontvangen als je in een van de voorste posities ligt!

Mazzel en skills

Naast de Super Horn zijn er drie andere nieuwe power-ups in Mario Kart 8. Deze zijn van minder belang, maar ik wil ze toch even noemen.
De Piranha Plant-power-up plaatst een bijtgrage plant aan de voorkant van je kart. Daar zal hij happen naar andere coureurs en obstakels, en bij elke hap gaat je kart eventjes wat sneller vooruit.
De boemerangbloem laat je drie keer met een boemerang gooien. Het bereik is vergelijkbaar met dat van de vuurballen die je met de terugkerende vuurbloem-

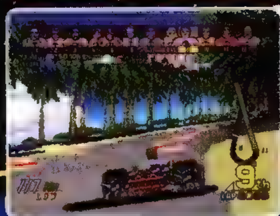


Wii U | COVERVIEW

KARTGAMES
VAN POWER DRIFT TOT MARIO KART 8

START

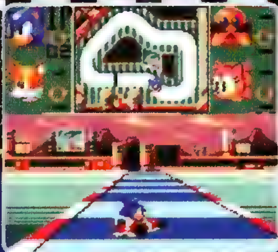
POWER DRIFT (1988)
De eerste kartracegame verscheen in 1988 in de arcades. En hij was van Sega! Kenmerkend voor Power Drift waren de vechtspelachtige personages en achtbaanachtige circuits.



SUPER MARIO KART (1992)
De eerste Mario Kart had eigenlijk al alles wat het kartracegenre sindsdien definieert. Zoals beroemde personages met elk hun eigen rijgedrag, en natuurlijk de oppikbare wapens en power-ups!



SONIC DRIFT (1994)
Ik heb Sega al genoeg eer bewezen door deze tijdlijn met Power Drift te beginnen, right? Dan staat niets me meer in de weg om Sonic Drift te bestempelen als een zeer, zeer zwakke kloon van Super Mario Kart.



MARIO KART 64 (1996)
De eerste 3D-kartgame voegde heuvels en dalen toe aan de races. Opvallend zijn ook de bewegende obstakels op de weg, zoals het spitsverkeer in Toad's Turnpike. Dat level zit trouwens ook weer in Mario Kart 8!



DIDDY KONG RACING (1997)
Dit meesterwerk van Rare verrijkte de kartformule met vliegtuigen en hovercrafts. Maar het tofste was de avontuurlijke setting op een eiland met verzamelbare ballonnen die deuren naar nieuwe races en eindbazen openden.



» power-up kunt gooien, maar de boemerangs hebben als voordeel dat ze op hun heen- en terugweg meer dan één tegenstander kunnen treffen.

De Crazy 8 is een voorspelbare variant op de Crazy 7 uit Mario Kart 7: dit keer verschijnen geen zeven maar acht items rondom je kart.

Hoe grappig en spectaculair ook in het gebruik, eigenlijk zijn de Piranha Plant, boemerangbloem en Crazy 8 nogal nietszeggend en inwisselbaar als je ze afzet tegen de Super Horn. Want ik heb in de vorige alinea niet voor niets zoveel woorden gebruikt om het spanningsveld tussen het blauwe schild en de supertoeter te schetsen. Dit is namelijk symbolisch voor het spanningsveld tussen mazzel en skills in de Mario Kart-serie. En dit keer is er iets in dit spanningsveld verschoven.

Meest bepalende vernieuwing

Je zult schreeuwen van geluk als je in kopgpositie naar de finish rijdt, het blauwe schild boven je hoofd verschijnt, en je met een goed getimede druk op de Super Horn het ding uit je blikveld veegt. Gerechtigheid! Alsof al die honderden frustrerende keren dat je de afgelopen zeventien jaar door zo'n blauw schild van de overwinning werd beroofd hiermee in één klap zijn goedgemaakt.

Natuurlijk spelen willekeur en mazzel nog steeds een rol in de races van Mario Kart. Je weet nooit precies welk voorwerp je krijgt, en ook de Super Horn is voor de hogere posities natuurlijk geen garantie. Maar met de introductie van deze power-up is de kans dat de vaardigste speler ook daadwerkelijk de winnaar wordt in elk geval iets groter geworden. En de kans op frustratie iets kleiner.

Er zijn meer kleine, soms zeer subtiele veranderingen in Mario Kart 8 die frustrerende momenten reduceren. Zo raak je minder tijd kwijt als je door een projectiel wordt geraakt of van de baan valt. Het gevoel dat je hele race door willekeur of een minimale vergissing verloren kan gaan, is daardoor minder aanwezig.

Dat het evenwicht door dit soort subtiele aanpassingen iets meer naar het voordeel van vaardige spelers is verschoven, is de minst in het oog springende maar misschien ook wel de meest bepalende vernieuwing die Mario Kart 8 ons brengt. Laten we nu eens kijken naar de meer opvallende vernieuwingen.

Hoogtepunten

Allereerst, natuurlijk: de graphics. Op dat vlak blijft er weinig te wensen over. De omgevingen zitten zo vol details dat je na tientallen races op hetzelfde parkoers nog steeds nieuwe poppetjes, pretparkachtige taferelen en grappige dingetjes in de omgeving

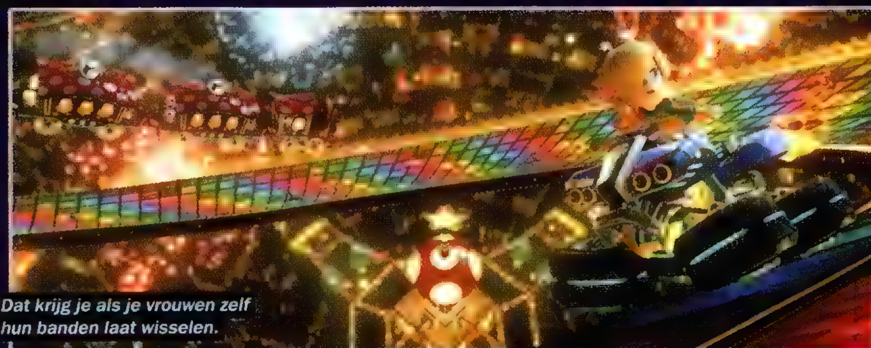


weetje • weetje

Als je de PIN-code van Mario Kart 8 bij Club Nintendo registreert tussen 30 mei en 31 juli, krijg je een gratis downloadcode voor een andere Wii U-game!

weetje • weetje

De tien titels waaruit je mag kiezen (in volgorde van minst naar best): Mario & Sonic op de Olympische Winterspelen, Wii Party U, Game & Wario, Nintendo Land, Sonic Lost World, Monster Hunter 3 Ultimate, The Wonderful 101, New Super Mario U, The Legend of Zelda: The Wind Waker HD, Pikmin 3.


Dat krijg je als je vrouwen zelf hun banden laat wisselen.

IK DACHT DAT CLAUDIA DE BREIJ MEE RACETE TOEN ZE 'T HADDEN OVER 'EEN POT OP WIELEN'.

CRASH TEAM RACING (1999)
Naughty Dog maakte de eerste goede kartgame voor een non-Nintendo-systeem. Qua controls is Crash Team Racing op de PlayStation zelfs iets beter dan Mario Kart 64 en Diddy Kong Racing. Ja, dat zei ik echt.



MICKEY'S SPEEDWAY USA (2000)
Nadat Mega Man, Bomberman, Chocobo en Bugs Bunny al achter het stuur van een kart waren gepleurd, was het in 2000 de beurt aan Mickey, Donald, Goofy en andere Disney-figuren.



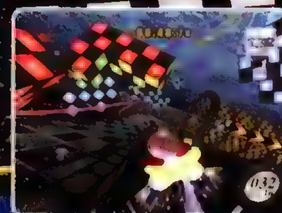
MARIO KART: SUPER CIRCUIT (2001)
De eerste portable Mario Kart! Het was nogal een gehannes om met snoeren vier GBA's aan elkaar te koppelen, maar iedereen die dit eens heeft gedaan, herinnert zich de dikke fun van de vierspeler battles.



MARIO KART: DOUBLE DASH!! (2003)
Onder het mom van 'we moeten toch wat' onderscheidde deze Mario Kart zich door het feit dat je in elke kart twee poppetjes kon stoppen. Het was ook mogelijk de game online te spelen, maar vraag niet hoe.



KIRBY AIR RIDE (2003)
Een dappere maar gefaalde poging van Sakurai (de grote kleine man achter Smash Bros.) om het kartgenre nieuw leven in te blazen. Het één-knop systeem bood gewoon te weinig controle.



ontdekt. De animaties en gezichtsuitdrukkingen van de coureurs zijn zó geweldig dat het zonde is dat je ze tijdens races niet of nauwelijks zult zien. Daarom wordt het vrijwel onweerstaanbaar om na afloop van elke race het filmpje met hoogtepunten eens te bekijken. Misschien wel vaker dan eens. Je kunt voor dit filmpje ook van alles kiezen en instellen, zoals een focus op actie, voorwerpen en bepaalde coureurs, de lengte van het filmpje, en meer.



Wanneer je net als ik je tijd in Mario Kart 8 solo begint en in de Grand Prix zo veel mogelijk tracks, personages, voertuigen, bandensets, vleugels en stempels gaat vrijspelen, zul je je zeker verwend voelen door het heerlijk soepele HD-racegevoel dat met zestig beeldjes per seconde je ogen verwent. Helaas merk je later dat met drie of vier spelers de beeldverversing wordt gehalveerd van zestig naar dertig frames per seconde. Dat ziet er dan toch wat minder vloeiend uit, al valt deze knieval vanuit technisch oogpunt te begrijpen.

"De actie is gevarieerder en veeleisender dan ooit."

8 X KEK IN MARIO KART 8

De nieuwe Mario Kart biedt veel dingen om blij van te worden. In mijn review kun je al lezen over de Super Horn, antizwaartekrachtzones, HD-graphics en zestig frames per seconde. Laat ik nog eens acht andere dingen noemen.

1 Mario Kart TV
Dit 'tv-kanaal in het spel' laat je zappen tussen je eigen hoogtepuntenfilmpjes en die van andere (top) spelers. Je kunt de filmpjes direct vanuit de game uploaden naar YouTube.

2 Dolfijnenparadijs
Het level Dolfijnenparadijs laat je samen met dolfijnen door hoepels springen, om je vervolgens een stuk over de rug van de grote aal uit Super Mario 64 te laten crossen. Kekker wordt het niet.



3 Fijn online
Mario Kart heeft een solide onlinestand die je met twaalf spelers tegelijk laat racen. In de lobby kun je met je vrienden praten via de microfoon van de Wii U GamePad.

4 Ghosts
Ja, dat houdt je ook nog wel een tijdje bezig: het racen tegen ghosts van jezelf, vrienden, topspelers of de ontwikkelaars.

5 Stempels
Je kunt op allerlei manieren MK8-stempels voor je Miiverse-berichten scoren. Nou zijn die stempels niet zo bijzonder, maar zie het als een soort achievements: je wil ze toch allemaal gehaald hebben.

6 Wario's Winterberg
Ook een erg fijn level. Op Wario's Winterberg race je geen rondjes, het is één lange afdaling, inclusief lekker veel boomwortels en bugels om vanaf te stunten.

7 Mirror Tracks
De 32 parkoersen (16 aangepaste oudjes, 16 nieuwe) zijn ook weer allemaal in gespiegelde stand vrij te spelen.

8 Sunshine Airport
Vooruit, ik noem nog één zo'n kek nieuw level: Sunshine Airport. Waar je over, onder, boven en door grote passagiersvliegtuigen racet. Spektakel alom, en een mooie referentie naar Mario Sunshine.

Antizwaartekrachtzones

Dan het meest opvallende aspect van Mario Kart 8: het ondersteboven en langs muren racen. Dat kun je vergelijken met de toevoeging van stunts in Mario Kart Wii, of die van gliders en onderwaterraces in Mario Kart 7. Het geeft nieuwe input aan de »

HÉ LUIGI, IK BEN EFFE KWIJT HOE JE ZO'N BOEMERANG OOK ALWEER GOOIT...

OH, DAT KOMT VANZELF WEL WEER BIJ JE TERUG.

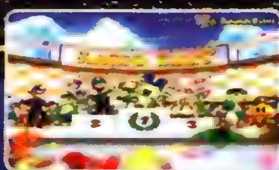
MARIO KART ARCADE GP (2005)
Deze Mario Kart was door Namco speciaal voor de speelhallen gemaakt. Dankzij de input van Namco kreeg Mario voor het eerst tegenstanders van buiten Nintendo-land: Pac-Man, Ms. Pac-Man en Blinky!



MARIO KART DS (2005)
Een van de hoogst beoordeelde en best verkochte Mario Kart-spellen ooit, al deed deze DS-versie weinig meer dan het oppoetsen en verbeteren van aspecten die al in eerdere Mario Karts aanwezig waren.



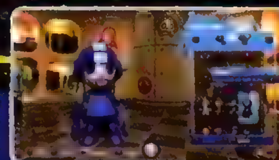
MARIO KART ARCADE GP 2 (2007)
Deze tweede Mario Kart voor speelhallen bood nieuwe parkoersen, een custom kart voor elk personage én het nieuwe personage Memetchi. Check deze kast in Circus Zandvoort, als je eens in de buurt bent!



MARIO KART WII (2008)
Deze Mario Kart werd geleverd inclusief het Wii Wheel dat het sturen met motion controls 'net echt' maakte. Ook nieuw waren de motoren, tricks en de mogelijkheid met je Mii-personage te racen.



MODNATION RACERS (2010)
Deze kartracer had een ijzersterke extra om het predicaat Mario Kart-kloon te ontstijgen: namelijk de mogelijkheid om heel snel en simpel je eigen parkoersen, personages en karts te maken.



vertrouwde Mario Kart-formule, zonder die radicaal te veranderen.
Allereerst biedt het racen op z'n kop natuurlijk visueel spektakel, zeker in combinatie met de in de vorige alinea beschreven verbeterde graphics, de HD-weergave en hoge framerate. Speltechnisch zijn de antizwaartekrachtzones soms (dus niet altijd) optionele baanstukken die je kunt kiezen om met iets meer risico iets sneller vooruit te komen. Eenmaal in zo'n zone kun je extra snelheid maken door te botsen met andere spelers of draaiende voorwerpen, wat deze racesegmenten extra spannend, uitdagend en onvoorspelbaar maakt.
Doordat de stunts, gliders, onderwaterraces en andere verworvenheden uit eerdere Mario Karts ook weer aanwezig zijn, is de actie sowieso gevarieerder en veeleisender dan ooit.

> **"Ambachtelijk vakwerk en eindeloos lang, hoogst vermakelijk raceplezier."**

8 X KUT IN MARIO KART 8

Hoe blij ik ook word van deze nieuwe Mario Kart, er zijn wel degelijk wat kwesties die ik ronduit kut vind aan dit spel. Ik kan er zo acht noemen.

1 Toeter op tweede scherm
Op het scherm van de GamePad zie je een toeter. Daarmee kun je toeteren. God mag weten waarom, want het heeft geen enkel effect heeft op wat dan ook, behalve de zenuwen van mensen in je omgeving.

2 Overzichtskaartje op tweede scherm
Op het tweede scherm vind je ook een overzichtskaartje. Ik heb lang gezocht naar de optie om dit overzichtskaartje op tv te krijgen, desnoods transparant, want ik wil tijdens de race niet steeds omlaag te hoeven kijken. Maar die optie heb ik dus niet gevonden. Da's mooi kut.



3 Tweede speler geen tweede scherm
Het was leuk geweest als twee spelers elk een eigen scherm hadden gekregen (een speler op tv, de andere op de GamePad). Maar helaas, je kunt alleen splitscreen op tv tegen elkaar racen.

4 Nieuwe personages zijn suf
Tussen de dertig selecteerbare coureurs zitten negen nieuwe (vrijspeelbare) personages: de zeven Koopalings, Baby Rosalina en rozegouden Peach. Ik geloof niet dat iemand op die personages zat te wachten. Waarom niet gewoon Samus, Kid Icarus, Link of Mega Man aan de mix toegevoegd?

5 Baby's
Sowieso: what's up met al die baby's op de baan? Wie heeft ooit bedacht dat baby's cool zijn?

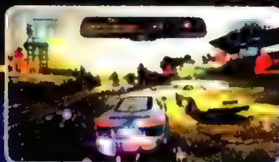
6 Geen Classic Controllers
Je kunt de game wel met zo'n gewone Wii-afstandsbediening bedienen, maar als je een Classic Controller aan die Wii-afstandsbediening klikt, blijkt ie niet te werken. Kutzooi.

7 Domme power-up
Het blijft gewoon een domme power-up, zo'n mongoloïde inktvis die een zwarte vlek op je scherm spuit. Wat een kutbeest.

8 Geen nieuwe spelstanden
Je kunt weer kiezen uit de VS-stand, Grand Prix en zo'n Battle met ballonnen. Kom op jongens, valt er nou echt niets méér te verzinnen? Waarom gaat Nintendo niet een keer lekker los met een adventure mode voor de singleplayer, een level editor of weet ik niet wat?

Toch vind ik die ventjes meer types voor een snorfiets...

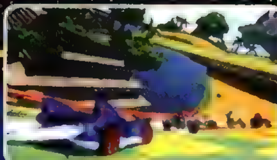
BLUR (2010)
Deze laatste game van Bizarre bood een mooie mix van 'echte' wagens en Mario Kart-achtige power-ups en competities. Helaas verkocht de game erg slecht, waarop Activision aankondigde Bizarre Creations te gaan sluiten.



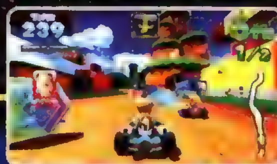
MARIO KART 7 (2011)
Damn, deze is alweer 2,5 jaar oud, hij voelt nog zo nieuw. Deze MK introduceerde hanggliders, onderwaterraces en de mogelijkheid je karts te customizen, allemaal dingetjes die ook in MK8 zitten.



SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (2012)
Dat je kart tijdens de races transformeert in vliegtuigen en boten met eigen physics, bepaalt een groot deel van de fun in deze eerste kartgame voor Wii U, en de beste karter die je op andere systemen kunt spelen.



MARIO KART GP DX (2013)
Deze MK-arcadekast voegt de gliders en onderwaterraces uit MK7 toe aan het kleurrijke speelhalspektakel. Verdomd jammer dat deze nieuwste kasten (nog) niet in Nederland staan.



MARIO KART 8 (2014)
Hoera! Zes jaar na Mario Kart Wii eindelijk weer eens een nieuwe Mario Kart op tv! Elke Wii U-bezitter is weer trots op zijn apparaat! Wat een feest!



FINISH



Mario Kart heeft z'n eigen Stig. Hij deed ook al mee aan Mario and Sonic at The Winter Olympic Games. Daar was ie de IJshockey-Stig.

Net iets sneller

Tijdens races ben je niet alleen 'gewoon' aan het racen maar ook constant op zoek naar de vele opties om nét iets sneller vooruit te komen, bijvoorbeeld door muntjes te verzamelen, een turbotegel te raken, een voorwerp te pakken, een stunt te maken op schans of hobbel, dicht achter een tegenstander te rijden, een powerslide in te zetten of in een antizwaartekrachtzone even lekker te hotsen en botsen.



weetje • weetje
Mario Kart Wii was met ruim 35 miljoen verkochte exemplaren de een na best verkochte game op de Wii, vlak achter Wii Sports.



Het zijn allemaal kleine, tactische keuzes en behendigheidsoefeningen die je hersenen constant aan het werk houden, wat een race met gelijkwaardige tegenstanders tot een ware uitputtingsslag maakt. En na afloop van zo'n intense race is het natuurlijk heerlijk om samen met je vrienden te lachen om jullie (wan)prestaties in het hoogtepuntenfilmpje. Vergeet ook niet dat je tijdens zo'n filmpje de B-knop ingedrukt kunt houden voor een slow-motion weergave.
Het ziet er zoooo geweldig uit, om je eigen Mii-personage heel cool kijkend en gebarend te zien stunten, of het door jou afgevuurde blauwe schild in close-up te volgen naar de rozegouden Peach van een vriend, die vervolgens nét iets te vroeg zijn Super Horn gebruikt, en vervolgens alsnog over de kop slaat.
Hij kan vloeken en tieren wat hij wil, maar dit keer was het mooi zijn eigen schuld. ✪

SCORE 88

Het is Nintendo gelukt om met subtiele verbeteringen en veel spektakel van de nieuwste Mario Kart gewoon weer de beste Mario Kart te maken. Geen kunst, geen baanbrekende vernieuwingen, maar ambachtelijk vakwerk en eindeloos lang, hoogst vermakelijk raceplezier.

JURJEN



Als je vrienden en/of een onlineverbinding hebt, kun je behoorlijk eindeloos van Mario Kart blijven genieten.

100+ UREN



BASICS
KARTRACER
NINTENDO EAD 1 / NINTENDO
1 - 12 SPELERS
30 MEI 2014

MAD CATZ

€131,99*

R.A.T. 9

WIRELESS 2.4 GHZ GAMING MOUSE - PC

- 6 PROGRAMMEERBARE KNOPPEN
- REACTIETIJD 1 MILLISECONDE
- DPI RANGE 100 - 6400 DPI
- 3 MODES & PRECISION AIM MODE
- AANPASBAAR GEWICHTENSYSTEEM

KLEUREN 

€84,99*

R.A.T. TE

TOURNAMENT EDITION
GAMING MOUSE - PC & MAC

- 8200 DPI LASER
- 9 PROGRAMMEERBARE KNOPPEN
- EXTRA GROTE PRECISION AIM-KNOP
- MET PROGRAMMERINGSSOFTWARE
- INSTELBARE LIFT-OFF AFSTAND

R.A.T. 7

GAMING MOUSE - PC & MAC

- 6 PROGRAMMEERBARE KNOPPEN
- AANPASBAAR GEWICHTENSYSTEEM
- DPI RANGE 100 - 6400 DPI
- 3 MODES & PRECISION AIM MODE

KLEUREN 

€104,99*

€74,99*

R.A.T. 5

GAMING MOUSE - PC

- 6 PROGRAMMEERBARE KNOPPEN
- AANPASBAAR GEWICHTENSYSTEEM
- DPI RANGE 125 - 5600 DPI
- 3 MODES & PRECISION AIM MODE

KLEUREN 

S.T.R.I.K.E. 3

GAMING KEYBOARD - PC

- TOETSMEMBRAAN GEOPTIMALISEERD VOOR REACTIE
- VOLLEDIG AANPASBARE RGB VERLICHTING
- 12 PROGRAMMEERBARE MACROKNOPPEN
- ONGECOMPLICEERDE MACRO PROGRAMMERING
- HANDIG GEPLAATSTE SHORTCUT TOETSEN
- WINDOWSTOETS-BLOKKADE

KLEUREN 

€99,99*

M.M.O. 7

GAMING MOUSE - PC

- DPI RANGE 25 - 6400 DPI
- AANPASBAAR GEWICHTENSYSTEEM
- MET INTUITIEVE WOW PLUG-IN
- SPECIALE ACTIONLOCK BUTTONS
- 3 MODES & PRECISION AIM MODE

KLEUREN 

€119,99*

ALTERNATE

GAME MANIA





SATURN

wehkamp.nl

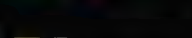
bol.com







neckermann.com



*DE PRIJZEN VAN DE PRODUCTEN IN DEZE ADVERTENTIE KUNNEN AFWIJKEN VAN DE PRIJZEN IN DE WINKELS

KULUM



www.twitter.com/maquannas
www.twitch.tv/maquannas

Op reis naar:
Amsterdam - gezellig met Jan eten én naar het Diablo III: Reaper of Souls press event.



Speelt:
World of Warcraft, Diablo 3 RoS, Dota 2, Karaoke Party en alle Mario games op de Wii U.

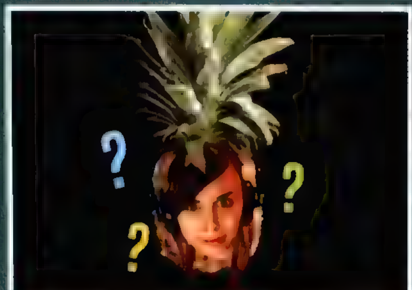


Steeds meer dames zijn op enigerlei wijze actief met onze favoriete hobby: gaming! Daar worden we bij de PU natuurlijk erg blij van. En daarom schrijft deze maand streamer, gamer én designer Maquannas de gast-Kulum.

MAQUANANANANAS?

Ananas wat? Maquannas is mijn alter ego op Twitch én de naam van mijn main World of Warcraft character. Natuurlijk spreken mensen mij in het 'echte leven' niet zo aan, daar heet ik gewoon Janneke van Ooijen. Ik ben 22 jaar, studeer Kunst & Techniek en stream op Twitch.tv. Ik stream zo'n drie avonden in de week en hou mijn viewers en volgers bezig met mijn World of Warcraft verslaving, mijn gelul en op z'n tijd een leuk dansje.

Mijn passie voor gamen begon op jonge leeftijd toen ik spelletjes speelde als The Pink Panther's Passport to Peril, Miel Monteur, The Sims en natuurlijk werden Pokémon en Mario games kapot gespeeld. Ik kon er geen genoeg van krijgen.



STREAM ON

Meestal is het een uurtje of acht/negen in de avond: OBS aan, World of Warcraft op (of een andere game) en good evening guys! We are live!

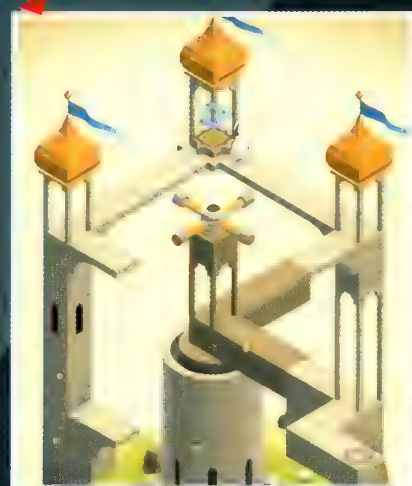
Een paar maanden geleden kwam ik op het idee om te gaan streamen. Waarom? Ik ben zeer praatgraag (lees: lul veel te veel), speel graag games and there was Maquannas. Ik probeer altijd in gesprek te zijn met mensen op mijn chat, iets dat ik als streamer heel belangrijk vind. Tijdens mijn stream doe ik veel viewer-games en met Karaoke Party laat ik dan ook graag mijn viewers mijn afschuwelijk gezang overstemmen.

Op dit moment stream ik puur voor de lol, omdat ik er gewoon erg van geniet. Ik verwacht er vooralsnog niet mijn baan van te maken, maar hoop ooit wel in de game-industrie te kunnen gaan werken!

KOCHT ONLANGS

Ik ben al weer aardig blut: deze maand heb ik een Nintendo Wii U gekocht! Ook moesten daar wat klassieke Party games, Chargers Football, Super Smash Bros en Mario games bij. Er komt binnenkort ook nog een Wii U stream waar ik vrienden en sommige vaste viewers uitnodig om met mij thuis te komen gamen! Ook Just Dance 4 heb ik in huis gehaald, dus ik ben benieuwd wat voor dansmoves mijn vrienden zullen vertonen.

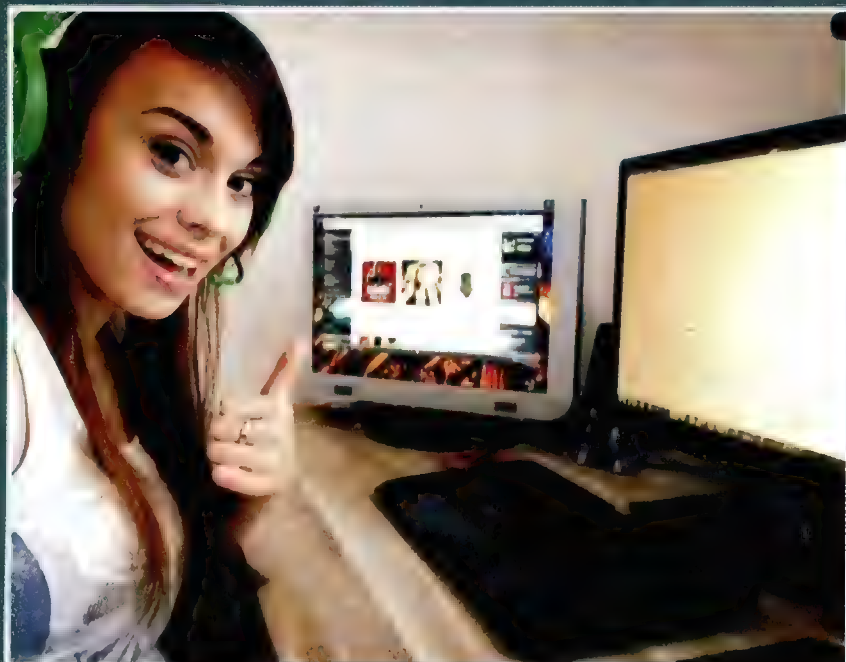
De meest geweldige iPad game die ik recent gespeeld heb: Monument Valley (zie screen). Deze game heb ik in twee dagen uitgespeeld; een knap staaltje design werk! Het is jammer dat ik er zo snel doorheen gevlogen ben maar het spel is zo mooi en zit echt goed in elkaar; een prachtige ervaring. Tenslotte blijft mijn belangrijkste aankoop mijn bijna wekelijkse sushi etentje in ons lokale sushi restaurant.

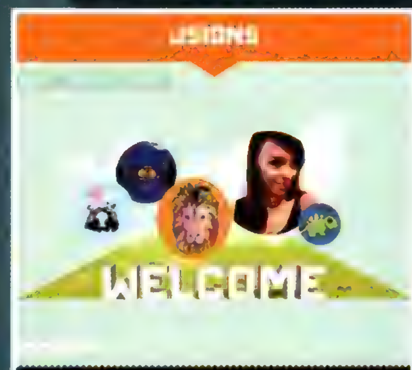


OFF STREAM

Natuurlijk zit ik niet alleen maar achter m'n bureau, al zie ik geregeld de zon opkomen. Met mijn studie wil ik mij specialiseren in web(design) en advertising. Daarnaast maak ik kunst onder de naam JSIGNS; mijn stijl is vooral heel kleurrijk en fris te noemen, je kunt het checken op mijn website www.jsigns.nl.

Verder geniet ik van het bezoeken van technofestivals (het seizoen komt er weer aan!!) en ook een terrasje met een zonnetje en een kopje verse muntthee is niet te versmaden.



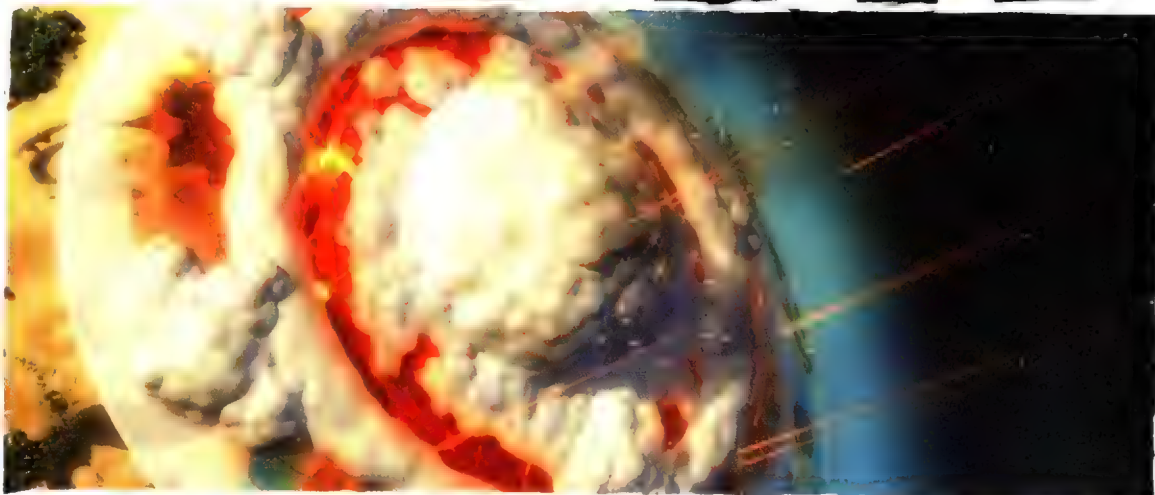


PLANETARY ANNIHILATION



PC- en RTS-nerds opgelet! Jan heeft een game gespot in de geest van Total Annihilation en Supreme Commander. Het gaat hier om vernietiging op planetaire schaal. En planeten opblazen, wie wil dat nu niet?

Aah, PC-games. Vaak afgeschreven de afgelopen jaren, maar nog nooit was het platform zo populair. Dankzij Steam, dankzij Early Acces programma's, dankzij de vele indies die de PC omarmen en dankzij het feit dat alle blockbuster multiplatform-games er in de meeste gevallen nu al veel beter uitzien op de PC dan op de X1 en de PS4.
En ja, als je dan een kickstarter campagne begint rond een spirituele opvolger van PC-lievelingetjes Total Annihilation en Supreme Commander, dan weet je eigenlijk al van tevoren dat je een hit te pakken hebt. Uber Entertainment, met voormalig Gas Powered Games veteraan Jon Mavor in de gelederen als lead game developer, vroeg 900.000 dollar en haalde ruim 2,2 miljoen dollar op. En toen werd het dus écht serieus met dit über-ambitieuze project.



Vanuit iedere hoek

Wat is nu de crux achter Planetary Annihilation?
Denk aan de hectische battles van Total Annihilation en de schaal van Supreme Commander met zijn gigantische, speciale mega-units...: alleen nu vecht je op verschillende planeten in het heelal waarbij andere spelers zich zowel op jouw planeet als op naburige planeten bevinden. Je dient dus niet alleen rekening te houden met aanstormende vijanden in je directe omgeving, maar de aanvallen kunnen letterlijk vanuit iedere hoek van het heelal komen!

WAAROM PLANETARY ANNIHILATION HET RTS-GENRE ZAL LATEN IMPLODEREN

1) 3D OORLOG OP PLANETEN

Supreme Commander was zijn tijd ver vooruit. Je kon in die fijne RTS uitzoomen over de hele wereldkaart en honderden, zo niet duizenden units tegelijkertijd aan het werk zien. En met één druk op de knop stond je net zo makkelijk met je sci-fi boots in het genetisch gemanipuleerde bloed, midden in het slagveld.
Dat is nu allemaal wéér het geval, alleen deze keer heb je een 3D planeet als speelveld waarbij je voortdurend rond de as van de planeet draait en op meerder plekken basissen bouwt en conflicten uitvecht.
Het neemt de battles duidelijk een stap verder en zorgt voor extra spanning; immers, als jij aan een bepaalde kant van de planeet aan het klikken/bouwen/battelen bent, zie je niet direct wat er aan de andere kant gebeurt.

2) KRIOELENDE UNITS

Aan units geen gebrek in Planetary Annihilation. En de actie vindt plaats ter land, ter zee en in de lucht - daar zouden ze eens een tv-programma van moeten maken (wat zeg je? Oh wacht...).
Er zijn heel veel units en gebouwen, en alles is heerlijk up te graden. Het hangt er natuurlijk ook helemaal vanaf op wat voor soort planeet je aan het ploeteren bent, want de condities verschillen overal. Maar dat je enorme legers op poten kunt zetten, staat buiten kijf.

3) PLET JE VIJAND... MET EEN COMPLETE MAAN!

Verreweg het leukst is de inzet van meerdere planeten. Het is handig om extra basissen op andere planeten neer te planten en zo resources uit te breiden maar het is nog leuker een tweede of derde planeet (of asteroïde of maan) te gebruiken om je vijanden vanuit de ruimte te bestoken.
Nóg leuker is het creëren van zogenaamde Halley-motoren die je in een maan plant. Met genoeg van deze Halley's wordt een maan bestuurbaar en kun je die richting de basis van de vijand sturen. Dan crashen twee hemellichamen en heb je je tegenstander een planetaire vernedering bezorgt. Hiervoor mag met recht eindelijk weer eens de term 'episch' van stal gehaald worden.

4) MOD-FEST

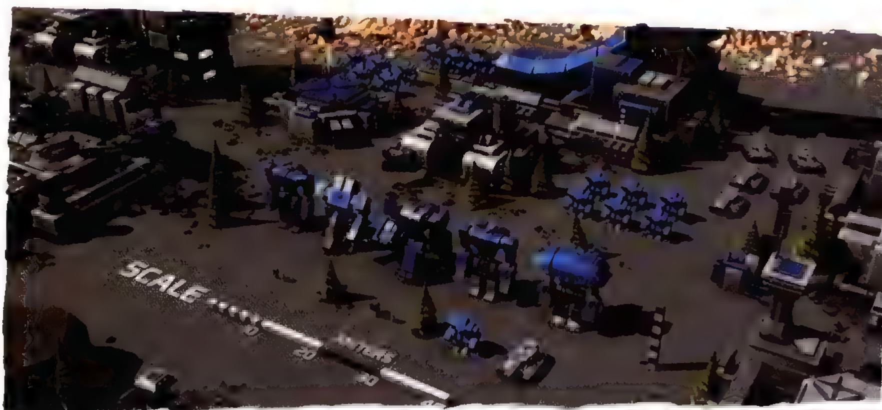
De game laat je straks knokken tegen computergestuurde tegenstanders in random skirmish battles waarbij de planeten en het universum steeds weer an-

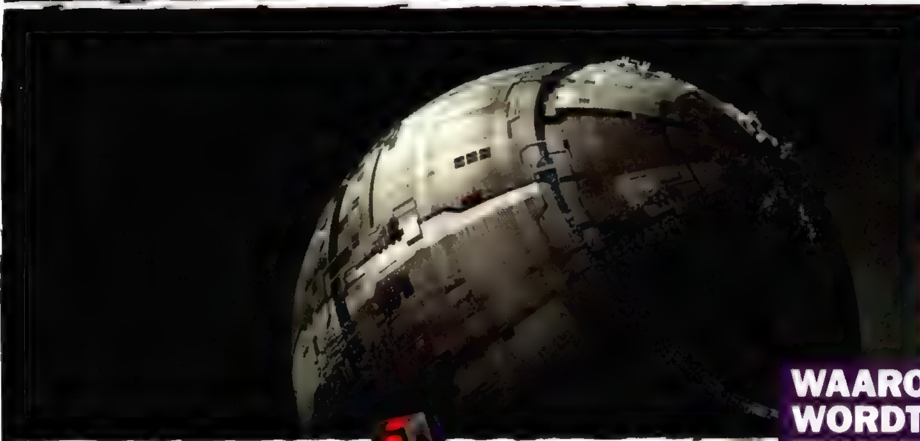


weetje • weetje

Voor 41 euro min 1 eurocent (in sommige landen ook wel bekend als €40,99) hengel je via Steam de Early Acces build binnen van Planetary Annihilation.









ders zijn. Daarnaast zijn er natuurlijk de multiplayer battles met en tegen meerdere spelers.
Wil je zelf aan de slag dan kan dat ook, want de game zal modden zwaar ondersteunen, zodat de community zelf los kan gaan met het maken van nieuwe planeten, units en spelmodi. Dat zorgt in potentie voor heel veel replay value.

5) VEERTIG SPELERS TEGELIJK

Uiteindelijk wil Uber Entertainment battles krijgen waar tot wel veertig spelers tegelijkertijd met elkaar knokken in enorme ruimten en tientallen, zo niet honderden planeten gekoloniseerd worden, of als wapens worden ingezet.
Het klinkt allemaal als de natte droom voor space-RTS liefhebbers.



WAAROM PLANETARY ANNIHILATION WORDT WEGGEZOGEN IN HET ZWARTE GAT DER VERGETELHEID

1) BUGS

Ik weet het, het spel is nog niet af maar toch... de game was tijdens mijn speelsessies verre van stabiel. Zo crashte het spel nog al eens of bleef het beeld compleet hangen, met een harde reset als enige oplossing. Ik ga er vanuit dat dit nog gefixed wordt.

2) KLIKKER-DE-KLIK

Hoe je het wendt of keert, Planetary Annihilation is een click-fest en daar moet je van houden. Even rustig van het universum genieten en kijken hoe je basissen en troepen het doen, is er niet bij. Je moet keihard aan de bak. Het is muisklikken tot je een ons weegt en het deed me af en toe zelfs denken aan de hyperactieve StarCraft potjes die tijdens Koreaanse eSports-toernooien gespeeld worden.

3) UITZOOM-DELUXE

Je kunt nog zo mooi in- en uitzoomen op je planeten, maar te lang inzoomen en je verliest echt het overzicht over hoe de strijd zich op grotere schaal voltrekt. Het gevolg is dat je grotendeels vanuit de dampkring, vlak boven je planeet hangt en op stipjes klikt om die richting andere stipjes te sturen. Wanneer je weet dat je aan de winnende hand bent, is het veilig om even in te zoomen, maar bereid je voor op veel battles op macroniveau.

4) VEEL GEDULD

Wees er op voorbereid dat het echt heeeeeeel veel tijd kost voor je genoeg resources hebt om jezelf naar een andere planeet te verplaatsen en daar vervolgens een nieuwe basis te bouwen of een superwapen neer te zetten. Maar goed, als je eenmaal zover bent, is het plezier onbetaalbaar.

"HET KLINKT ALLEMAAL ALS DE NATTE DROOM VOOR SPACE-RTS LIEFHEBBERS."





TROPICO 5

PC PREVIEW

'Het dictatorschap is zo slecht nog niet', liet Jan zich na een paar gin-tonics laatst ontglippen. Op de komende twee pagina's mag hij die belachelijke uitspraak nuanceren.

Democratie is een groot goed. Jammer alleen dat niet iedere stemgerechtigde de hersencapaciteit heeft om daar daadwerkelijk iets zinnigs mee te doen. Sommige mensen gun je bijna een dictator, alleen zijn dictators in de regel de meest gestoorde types die er op deze aardkloot rondlopen.

De citybuilder-serie Tropico neemt dat gegeven al vier delen lang zeer aangenaam op de hak en ook in deel 5 mag je weer op onbehouwen wijze een bananenrepubliek bestieren als de immer zonnebrildragende en sigaarrokende El Presidente.

Executies

Tropico 4 kreeg de nodige kritiek. De game was okay, maar voelde meer als Tropico 3½ volgens sommige fans. Tropico 5 komt dan ook met flink wat veranderingen, al blijft de basis - bestier je eiland op een manier die jij politiek-economisch gezien het aantrekkelijkst lijkt - gelukkig hetzelfde. Grootste verandering is dat je nu, een beetje als in Civilization, door verschillende tijdsperioden je eiland in goede banen moet leiden. Je begint in het koloniale tijdperk, dan volgt de Tweede Wereldoorlog, dan de Koude Oorlog en tenslotte de moderne tijd met een vleugje nabije toekomst.

Iedere periode komt met zijn eigen uitdagingen, eisen en taken, maar het belangrijkste is en blijft een goed draaiende economie, en daarvoor ben je, ongeacht de tijd, voor een groot deel afhankelijk van export.



woetje • woetje

Tropico 5 komt ook naar Xbox 360 (in juni) én PS4 (in het vierde kwartaal van dit jaar).



Op de middelbare school had ik een vriendinnetje dat Jacqueline Tator heette. Je moet er toch niet aan denken dat haar ouders haar broertje Dik hadden genoemd...

Een geoliede economie zorgt voor veel inkomsten die je om kunt zetten in faciliteiten en een goede infrastructuur om je onderdanen tevreden te houden. Je wil immers geen protesterende burgers in je paleistuinen of stenen, verfbommen en molotov cocktails door je ramen.

Wat voor dictator je bent, is weer helemaal aan jou, al loont het om niet meteen te hard van stapel te lopen. Je kunt wel iedere politieke tegenstander of morrende burger standrechtelijk executeren of uit een vliegtuig boven de oceaan duwen, maar dan zal je de voltallige steun van het leger moeten hebben. En een legermacht kost ook geld, inclusief de generaals die een graantje van jouw fortuin willen meepikken. En daarvoor heb je weer een goed draaiende economie nodig. De cirkel is rond.

Hou het in de familie

Een van je eerste taken in de game is de overzeese Koloniale heerser tevreden houden én tegelijkertijd een revolutie op poten zetten. Wanneer je dat gelukt is, en je onafhankelijk bent geworden, is het tijd om jezelf internationaal op de kaart te zetten en je vers verworven dictatorschap handen en voeten te geven.

Nieuw daarbij is dat je nu familieleden aan een leuk baantje kunt helpen en dat de bloedlijn doorvloeit in een nieuwe periode. Bij iedere nieuwe 'era' dient een afstammeling van El Presidente zich aan en mag je weer een nieuwe eigenschap kiezen die je van pas zal komen tijdens je heerschappij. De game kent meer dan honderd gebouwen met een unieke visuele stijl uit elk van de vier verschillende tijdsperioden en dat is niet alleen maar uiterlijke opsmuk. Zo zal je in het begin forten moeten bouwen als bescherming tegen piraten, en die forten transformeer je later tot toeristische attracties.

Sowieso kent Tropico 5 een heus combatsysteem waarbij een aangenaam scheutje RTS zijn intrede doet. De game is nog altijd veel meer SimCity dan Civilization maar de aanvulling voelt gepast én fris.



TOP 5 GESTOORDE DICTATORS

Natuurlijk zou ik hier usual suspects Adolf H. en Joseph Stalin van stal kunnen halen, maar er zijn helaas nog veel meer zieke, ietsje minder bekende, gruwelijke dictators geweest in de geschiedenis. Hier vijf gestoorde types en hun wangedrag.



1 KIM JONG-IL

Met stip op nr. 1 staat de voormalig Noord-Koreaanse leider Kim Jong-Il. Volgens de Noord-Koreaanse geschiedenis verscheen er een dubbele regenboog én een nieuwe ster aan de hemel op de geboortedag van de grote leider. Andere feitjes: de man reisde standaard in een gepantserde trein, liet een nep-stad bouwen bij de grens van Zuid-Korea om zijn tegenstanders te imponeren, iedere rijstkorrel tijdens het avondeten moest dezelfde lengte en omvang hebben en hij noemde zichzelf de uitvinder van de hamburger. Nog twee bizarre weetjes dan: hij liet alle korte mensen uit de hoofdstad verbannen en bedacht een plan om reuzenkonijnen te fokken om het hongerprobleem onder de bevolking op te lossen. En dit is slechts een topje van de waanzinsijsberg.



2 IDI AMIN DADA

De dictator van Uganda (check de film The Last King of Scotland!) was compleet gestoord en paranoia. Hij gaf zichzelf meerdere titels zoals His Excellency, President for Life, Lord of All the Beasts of the Earth and Fishes of the Seas en *last but not least* Conqueror of the British Empire. Het was een publiek geheim dat hij politieke tegenstanders voerde aan zijn krokodillen, en de mythe gaat zelfs dat hij zijn vijanden opat. Het aanvallen van Tanzania in 1978, een land vijf keer groter dan Uganda, zorgde uiteindelijk voor zijn aftreden en z'n vlucht naar Saoedi-Arabië.



3 SADDAM HOESSEIN

Dat Saddam Hoessein een groot deel van zijn eigen bevolking heeft uitgemoord, is al walgelijk genoeg, maar wist je dat de man gedurende zijn leven 27 liter bloed bij zichzelf heeft laten aftappen... om dat vervolgens te gebruiken als 'inkt' voor een eigen Koran? Brrrr.



4 NICOLAE CEAUSESCU

Deze Roemeense dictator wist hoe hij geld moest uitgeven. Terwijl het volk omkwam van de honger, ging de man samen met zijn vrouw extravagant shoppen in Parijs, iets dat hij op film liet vastleggen. Meest exorbitant was zijn 10 miljard (!) dollar kostende paleis dat zo belachelijk groot was dat 30.000 huizen, 19 kerken en 6 synagogen moesten worden gesloopt om de bouw van het monsterlijke gevaarte, bedacht door 700 architecten, te realiseren. Het echtpaar Ceausescu eindigde voor het vuurpeloton.



5 JEAN-BEDEL BOKASSA

In 1977 riep Bokassa zichzelf uit tot Keizer Bokassa I van Centraal Afrika, inclusief bijbehorende ceremonie gemodelleerd naar de kroning van Napoleon. Alleen de keizerlijke kroon kostte al vijf miljoen dollar. Hij liet tevens een gouden troon bouwen in de vorm van een arend en hij importeerde 240 ton Frans haute cuisine voedsel voor de feestelijkheden. Later claimde hij dat hij de 13e apostel van Jezus Christus was en dat hij geheime meetings met de Paus had. Koekkoek!



Economie

De duivel zit 'm in de details en gedetailleerd is Tropico 5 absoluut. Gebouwen kunnen worden verfraaid en uitgebreid, je kunt je eigen grondwet maken, je bepaalt zelf het politieke klimaat en de inrichting van je staat, je kunt bepalen wie er wel en niet mogen stemmen, je kunt ervoor kiezen om heel erg te focussen op toerisme of juist niet en ga zo maar door.

"Gelukkig kun je nog altijd volstrekt waanzinnige beslissingen nemen."

Het economiesysteem is verder helemaal aangepast waarbij goederenprijzen, net als in het echt, fluctueren en gevoelig zijn voor gebeurtenissen in de rest van de wereld. Goede banden met de internationale gemeenschap zijn van groot belang, en als je slim bent, maak je zowel vriendjes met het Oosten als het Westen, al zal je soms kleur moeten bekennen.

Nood breekt wet

Dit alles zorgt ervoor dat je voortdurend een lijst aan het afwerken bent met taken, maar tegelijkertijd je eiland verfraait en evolueert, en zowel intern als internationaal ballen in de lucht aan het houden bent.

Gelukkig kun je nog altijd volstrekt waanzinnige beslissingen nemen om iedereen het zwijgen op te leggen door bijvoorbeeld de noodtoestand uit te roepen wanneer je dat zo uitkomt. Gewoon omdat het kan. Uiteindelijk is er maar één El Presidente! ★



VERWACHTING JAN:
Tropico 5 maakt gewaagde en ambitieuze stappen voorwaarts. Ik zou bijna durven spreken van... la Revolución!

+ Vier era's.
+ Vleugje combat.
+ Behoorlijk diep economiesysteem.
- Geen PS3- en Xbox One-versie?

CITY BUILDER
HEAMONT GAMES / KALYPSO MEDIA / LEVEL03
EIND MEI 2014

KARMAFLOW



Ed vindt alle metalmuziek teringherrie, maar het schijnt dat zelfs metalfans smaak hebben. Of eigenlijk: verschillende smaken. Zo heeft metalhead Jurjen normaal gesproken weinig op met het naar zijn smaak nogal potsierlijke power metal. Toch kan hij de power metal in rockopera-videogame Karmaflow best waarderen.

PC PREVIEW

Zelf hou ik vooral van thrash metal. De lompe agressie en harde, naargeestige, punkachtige attitude van die muziek spreken me aan. Maar er bestaan ook mensen met een voorkeur voor wat meer deftige, opbeurende, theatrale vormen van metal, zoals je die bijvoorbeeld vaak hoort in het subgenre genaamd power metal.

Ivo van Dijk is een spelontwikkelaar die power metal gebruikt in zijn spel Karmaflow. Of eigenlijk is hij een muzikant en componist die eerder al een power metal-opera maakte en die ervaring nu wil gebruiken voor het verwezenlijken van Karmaflow, de eerste rockopera-videogame ooit. Hij werkt aan dat spel met een team HKU-studenten.

Misschien is het mijn afkeer van de potsierlijke en geforceerde elementen in power metal, misschien is het mijn sombere thrasher-attitude, misschien is het mijn onderschatting van HKU-studenten, maar ik heb nooit veel heil in Ivo's plannen gezien. Ik gaf het idee aanvankelijk amper twintig procent kans om te slagen.

Gelukkig kan ik dat percentage naar boven bijstellen nu ik een vroege versie van Karmaflow heb gespeeld.

Karma

Het werkt. Ik glij, zweef en spring met mijn personage, de Karmakeeper, en dat voelt ongeveer net zo goed als in het overduidelijke voorbeeld Journey (de game, niet de band). Terwijl ik soepeltjes de sfeervolle, tekenfilmachtig gestileerde wereld verken en geniet van de kabbelende ambientmuziek, kan ik nauwelijks wachten tot ik het volgende rockopera-stukje heb bereikt.



Natuurlijk kom je veel stenen tegen in een rockopera.

Dat wordt bijvoorbeeld ingezet op het moment dat ik het lichaam van een vroegere Karmakeeper nader. Slepende gitaarriffs. Dramatische orkestmuziek. De camera draait automatisch wat om ons heen, terwijl wordt gezongen wat ik moet doen. Aandachtig lees ik de ondertitels. Aha, ik moet dus Karma aan sommige dingen 'onttrekken' om het weer in andere dingen te 'injecteren'.

Eigenlijk zijn dit soort gesprekken en aanwijzingen in videogames altijd al potsierlijk en geforceerd, omdat er plots gewoon lappen tekst in de omgeving verschijnen. Het kan helemaal geen kwaad, zo blijkt, als dat soort teksten voor de verandering eens (schreeuwend) worden gezongen, en gedragen door harde gitaarmuziek. Integendeel. Het werkt. Het vermaakt. Meer dan 'gewone', geschreven of gesproken teksten. En ik blijf er in elk geval wakker bij.

> **"Vijftig procent kans dat de eerste rockopera-videogame ooit in zijn ambitieuze opzet zal slagen."**

Onduidelijk

Helaas blijken er in de vroege versie van Karmaflow ook nog wat essentiële dingen *niet* goed te werken. De 'puzzels' zijn bijvoorbeeld veel te onduidelijk van opzet en bedoeling. Okeeeee, ik moet dus Karma aan flora en fauna onttrekken om met deze energie nieuw leven te schenken aan andere planten en bomen, waardoor ze platformen laten groeien die me verder helpen, ik snap het. Maar dit is me pas duidelijk geworden na veel gestuntel en een broodnodige uitleg van de ontwikkelaar.

In een mailtje met opbouwende kritiek dat ik later aan Ivo stuur, zeg ik: 'Ik zou mensen tijdens zo'n introductie liever aan het handje door het donkere bos leiden dan ze het bos in sturen met zo'n gevoel van, zoek het maar uit', gevolgd door wat concrete voorbeelden van hoe ze de dingen zouden kunnen verbeteren.

Natuurlijk mail ik hem ook wel wat positieve dingen, zoals 'met name het gevoel van besturen, dat glijdende reizen door die vreemde wereld, was al erg goed gelukt' en 'de rockopera-passages hebben me aangenaam verrast'.

Inmiddels heeft Ivo me teruggemaild, dat ze zeker wat met mijn kritiek gaan doen. Dat is hem geraden, want ondertussen ben ik toch wel wat hoopvoller gestemd over zijn potsierlijke fratsen. ★



Lijkt me wel geinig als er een rockopera komt van het muzikale duo Jurk.



KARMAFLOW LIVE!

Wie een uur lang symfonische power metal kan verdragen, zal zich vast prima vermaken tijdens de komende optredens van de Karmaflow-band. Onder leiding van Ivo van Dijk gaat die band de hele rockopera live spelen, deels gekostumeerd, met visuals uit de game, gezongen door wisselende zangers en zangeressen.

Op de planning staan op dit moment in ieder geval twee grote liveshows.

Op zondag 18 en maandag 19 januari 2015 wordt de rockopera gespeeld in het Theater aan de Parade te 's-Hertogenbosch.

Tickets verkrijgbaar via http://www.karmaflowgame.com



VERWACHTING ***JURJEN:***

Momenteel geef ik dit project vijftig procent kans om te falen. Wie dit te negatief vindt, mag het ook lezen als vijftig procent kans dat de eerste rockopera-videogame ooit in zijn ambitieuze opzet zal slagen. Da's toch niet niks.

- \+ Slim gejatte elementen uit Journey.
- \+ Rockopera-stukjes zijn verrassend leuk.
- \- Puzzel- en zoekdingen nog niet in orde.
- \- Te moeilijk en verwarrend.

ROCKOPERA-VIDEOGAME
TEAM KARMAFLOW
EIND 2014

NIEUW IN DE

PU STORE

WWW.PUSTORE.NL

DE POWER UNLIMITED SCHOOLAGENDA 2014 – 2015

MAKKELIJKER KUNNEN WE HET NIET MAKEN... WEL LEUKER!



SLECHTS € 9,95!
incl. verzendkosten!

Al sinds mensenheugenis doen we bij Power Unlimited verwoede pogingen dat saaie en helaas onvermijdelijke instituut genaamd school een stukje leuker voor jullie te maken. Onze belangrijkste tool in deze immer voortdurende strijd is... **DE PU-AGENDA**

En vraag niet hoe het kan, maar hij is dit jaar wéér mooier, leuker, voller, interessanter en meer PU dan ooit tevoren!

Geniet van maffe bijschriften, lekkere chicks, quizjes, gamegeschiedenis, harde info, weetjes, tips, tops, flops etc. etc.

Voor slechts € 9,95 (niet-abonnees betalen € 13,50) kun je tijdens de saaiste lesuren genieten van dit stralende baken van plezier, deze onuitputtelijke bron van gamekennis, lol en leuke plaatjes. En je kan er nog je shit mee plannen ook!

DE PU-AGENDA 2014 - 2015:
BETER DAN OOIT ÉN NOG NOOIT ZO SCHERP GEPRIJSD!

CHECK OOK DE REST VAN ONZE ONWEERSTAANBARE SHIT
WWW.PUSTORE.NL



PU'S GROTE WK SPECIAL

De Eredivisie is leuk. De Champions League nog leuker. Maar het leukst? Dat is toch echt het WK! Als het aan Tjeerd en Graddus had gelegen, had de PU deze maand dan ook Voetbal Unlimited geheten en was Van Gaal gasthoofdredacteur geweest. Uiteindelijk werden het vijf pagina's voorpret...

Ja Tjeerd, als je me zou vragen: nooit meer voetbal of nooit meer seks, weet ik het wel. Fuck batsen! De ene kruising is de andere niet! En wat voetbal betreft, gaat er natuurlijk niks boven het WK. Wordt het eindelijk een keer Nederland, na drie verloren finales? Over een maandje gaan we het zien. Mijn koelkast zit in ieder geval al vol bier en frikadellen. Heb jij er ook zo'n zin in, ouwe Viking?

En of ik er zin in heb! Ik heb het WK-virus al een tijdje onder de leden, en ik hoop dat ik nog lang mag ijlen, dromend over Nederlandse glorie in Brazilië. Al moet ik zeggen dat sinds Stam en De Boer hun kicksen aan de wilgen hingen, de verdediging onze achilleshiel is. De Vrij, Vlaar en Martins Indi? Bah! Geef mij Kompany, Vermaelen en Vertonghen maar! Echt hoor, België kan een prima expansion pack voor Oranje zijn...

PATATJE JOPPIESAUS

Haha, tja, die Belgen mogen dan het IQ van een patatje Joppiesaus hebben, ik vrees dat ze dit WK zelfs verder komen dan Nederland! Weet je wat, ik laat je in de nieuwe FIFA World Cup wel effe zien wat die frietzakken in huis hebben. Waarom spelen we niet gelijk een toernooitje? Pak ik Honduras er nog als excuusteam bij!

Durf je niet te gaan voor het allerslechtste team op het WK? Goed, dan neem ik Iran wel - ik ga een uitdaging nooit uit de weg. Al moet ik zeggen dat je het me sowieso nooit echt moeilijk hebt gemaakt. België en Honduras tegen Iran en Oranje dus! Olé! Kijken of je hierna ook nog zo'n grote Brusselse Wafel hebt, want mijn leeuw laat geen spaander heel van je duiveltjes.

Hmmm, ik zeg het niet graag, maar je dwingt me: Ik ga die leeuw in zijn hempie laten staan!!!

FLINKE UPGRADE

Zo! Laat het maar aan EA over om een lekkere WK-vibe te creëren. Braziliaanse sambabeats en een radiostation dat constant voetbalfeitjes naar je hoofd slingert. Jack van Gelder is er niets bij! En check die menu's: alsof ze door favela-artiesten zijn geschilderd. Vet! Maarre, wat is dit nou? Nederland heeft vijf sterren en België vier-en-een-half? Nou Tjeerd, als je nu niet van me weet te winnen, is de schande helemaal compleet...

Als ik niet win, ligt het aan die rottige PS3-controller! Man, wat valt het spelen op de last-gen tegen als je de nieuwe consoles gewend bent. Toch is dit een flinke upgrade ten opzichte van FIFA 14 op de 360 of PS3. Vind je niet, Graddus...??? Kijk niet zo bedrukt joh! Ik heb je net alleen maar met 6-1 verslagen met Nederland tegen Australië, en deze 3-1 van Iran tegen Argentinië is ook niet mals. Iran! Waarvan de beste verdediger 48 punten heeft! Haha!

Pfff, is meneer voor het gemak effe vergeten dat ik met Honduras van Frankrijk win? Of dat jouw Oranjekneusjes 3-0 van de mat werden geveegd door de Spaanse furie? Nee Tjeerd, je maakt jezelf weer eens belachelijk. Kijk hoe simpel mijn Belgen hun poule winnen! En wat is dit nu, Iran uitgeschakeld door Bosnië-Herzegovina? Da's niet eens een echt land, hahaha! Jammer alleen dat mijn Hondureesjes er ook al uit liggen, *snif*. Dat worden dus Nederland - Brazilië en België - Portugal als kwartfinales. Krakers hoor. Ik zou je succes willen wensen, maar dat meen ik toch niet.

MEEDOEN IS BELANGRIJKER DAN WINNEN?

Dit is dus wat ons overkomt als we tweede worden in de poule... voor de zoveelste keer tegen Brazilië! Hopelijk gaat het net als vier jaar geleden, eerst achterkomen en dan vol overtuiging eroverheen klappen...
Damn, na 1-1 en penalty's eruit! Het is '98 all over again! Nee, dit was mijn toernooi niet. Dan doe jij het nog redelijk tegen die Portugese houthakkers, om uiteindelijk te stranden in de halve finales. Maar wees eerlijk, meedoen is toch belangrijker dan winnen?

Hahaha Tjeerd, leuk geprobeerd, maar over deze afgang lul je je niet zo snel heen. Want hoeveel potjes FIFA je de komende vier jaar ook wint: ik ben verder gekomen op het WK! En serieus: meedoen is belangrijker dan winnen? Dude, hoe diep kun je zinken? Het zijn die suffige Olympische Spelen niet. Anyway, ik heb ervan genoten. In 2018 revanche? Dan neem ik wel een team met vier sterren. Of nee, drie. Heb jij ook een kans...

»



FIFA WORLD CUP

FEEST VOOR DE WK-FANS



Onlangs reviewde Graddus FIFA World Cup Brazil al op PU.nl en gaf de game een mooie 85. En daar kan ik mij wel in vinden. Met de extra gameplay-tweaks zoals onder andere snellere actie, soepeler passes geven, makkelijker dribbelen plus een aantal prima WK-modes, zoals Captain your Country kun je absoluut niet zeggen dat EA er zich makkelijk heeft afgemaakt. Het is gewoon een prima WK-game.

Toch, als je FIFA 14 al hebt, zou ik hem niet in huis halen. Veel WK-dingen kun je immers ook in FIFA 14 doen en doorgaans is de game online na het WK vrij snel over en uit. FWCB is dus echt gemaakt voor de pure WK-fans die alles, maar dan ook alles willen hebben wat Oranje is of waar Oranje in zit.

JJ van Gaal

En daarmee kom je op een véél belangrijker punt. Oranje zit vanzelfsprekend in FWCB... maar speelt het ook lekker met dat team? Wel zo handig om te weten voor ons kaaskoppen.
En dus trok ik een pak aan, deed gel in mijn haar, mat me een ego aan en liep drie keer hard met mijn neus tegen de deur. Voila JJ Van Gaal, de poule des doods en een gemankeerde selectie... Potverdorie, wat ben ik blij dat ik niet in Van Gaal z'n schoenen sta. Want hoe moet je met dít team de

LANG LEVE DE PENALTYSERIE!

Sommigen noemen penalty's een loterij. Een onbevredigende manier om na ruim 120 minuten voetbal alsnog een winnaar aan te wijzen. Larie, natuurlijk. Want ultieme euforie en vergankelijkheid, gevangen in tien zenuwslopende schoten. Wat wil je nog meer?
Ook in 2014 FIFA World Cup Brazil is alle spanning, drama en onvoorspelbaarheid van de strafschoppenserie present. En dat beter dan ooit. Het is een puur psychologisch spelletje: waarom zet die keeper nou een stapje naar rechts, zodat de linkerhoek open ligt? Wil hij dat ik daar trap? Is het bluf?
Mijn hoofd duizelt. Met knikkende knieën neemt m'n speler een aanloop. Rechts? Nee, links. De doelman lijkt reusachtig. Nog twee stappen. Toch een Panenka? Fuck. De controller trilt. Ik schiet... Misschien een idee om de game mee te nemen als lesstof op trainingskamp, Louis?



WK-GAMES OVERZICHT

NINTENDO WORLD CUP

Toen ik Nintendo World Cup als 7-jarige snotneus in mijn Game Boy stak, wist ik niet wat ik meemaakte. Een footie zonder scheids, waarbij je tegenstanders voor de rest van de wedstrijd K.O. kon schoppen. Voetbal is nooit meer zo leuk geweest!

Op de Game Boy? Ik speelde het op de NES en vond 'm briljant! Met een omhaal drie man K.O. trappen en de keeper vloog met bal en al het doel in! Ook ik mis dat harde, onrealistische soms wel hoor. Misschien in de toekomst: Pepe Football?



WORLD CUP USA '94

Het eerste WK dat ik bewust meemaakte. Ik herinner me een strafschop missende Diana Ross, een paalkussende Pagliuca en De Goey die blunderde op een vrije trap van Branco. Alleen de game ben ik effe kwijt. Stond er niet een hond op de voorkant?

Die hond moet de scheids zijn geweest bij Nederland-Brazilië, wat een lul was dat zeg. Twee buitenspeldoelpunten! De game heb ik ook niet gespeeld. Bestaat ie überhaupt wel?



WORLD CUP 98

Het WK van 1998 in Frankrijk is misschien wel m'n favo toernooi aller tijden. Natuurlijk omdat Nederland keihard ownde, maar zeker ook door de geweldige World Cup 98-game van EA. Gaat-ie, jongens: *'Woohoo, when I feel heavy metal, woohoo...'.*

'Bergkamp! Bergkamp! Dennis Bergkamp!!'. Onvergetelijk dit WK. De game staat ook nog op mijn netvlies gebrand en de soundtrack op m'n trommelvliezen. Zeg, als we nu eens Youri Mulder vervangen door Jack van Gelder in toekomstige FIFA's?





CUP BRAZIL

Check ook PU.nl/FWCB



beker winnen? Opnieuw vond ik bewijs dat FIFA 14 en dus ook FWCB behoorlijk realistisch in elkaar zitten als het gaat om de stats.
Aanval 85, geen probleem, middenveld 80, daar kom je nog wel mee weg, hoewel die stats met het wegvallen van Strootman met een punt terugloopt. Maar verdediging 75... tegen minimaal 80 bij de topteams als Duitsland, Spanje, Brazilië en Argentinië? Dat kost je. Vooral op snelheid en kracht word je keer op keer afgetroefd. Neymar tegen Van der Wiel of Janmaat? Doei. Kunnen we net zo goed Tjeerd neerzetten. Messi tegen Bruma of De Vrij? Ed lijkt me net zo'n goede keuze, valt er in ieder geval nog wat te lachen.

Kwelling

FWCB maakt ook duidelijk dat als je dan toch moet kiezen, de oldies (Mathijssen en Heitinga) beter werken dan de jeugd (De Vrij, Martins Indi of Bruna). Maar ook met die oudjes kwam ik (simulatie en in hoogste moeilijkheidsgraad) met moeite door de voorronde na verlies tegen Spanje, gelijkspel tegen Chili en winst tegen Australië. Om er daarna in de volgende ronde tegen Brazilië genadeloos te worden uitgetikt. Nee, EA, bedankt dat je de game en de krachtsverhoudingen zo goed kunt simuleren inmiddels. FWCB is voor de Oranje-fan een ware kwelling geworden. Net zoals het komende WK dat dreigt te worden. Kom op Louis, bewijs dat realistische games niet bestaan...



UITMELKERIJ? HET KAN ALTIJD NÓG ERGER...

Ja, World Cup Brazil is de tweede FIFA in minder dan één jaar tijd. En ja, er zijn dus zat mensen die dat als 'uitmelkerij' bestempelen. Maar hé, het kan altijd nog erger. In 1998 en 2006 verschenen er immers stand-alone titels voor alleen de kwalificatiereeks!
Zou EA ooit plannen hebben gehad voor 'FIFA: Friendly's Edition' of 'FIFA: Wheelchair Soccer'?



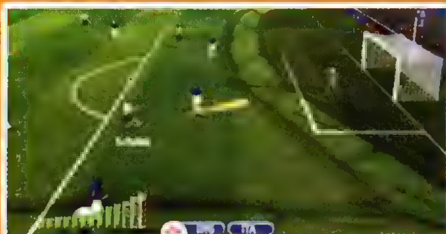
HET BESTE NEDERLANDS ELFTAL ALLER TIJDEN



2002 FIFA WORLD CUP

Beter bekend als 'het Oranjeloze WK'. En ondanks een coole advertentie in de PU, met een in lederhosen gestoken mof en de tekst *'wij doen niet mee, maar zij mogen zéker niet winnen!'*, heb ik deze editie dan ook willens en wetens geskipt.

Inderdaad, waarom zou je dit spel in hemelsnaam hebben willen spelen? WAAROM?! Is het al niet pijnlijk genoeg dat we stiekem voor België moesten zijn? Ze deden het best goed trouwens: onterecht verslagen door Brazilië in de achtste finales.



2006 FIFA WORLD CUP

Omdat ik medio 2006 alleen PES speelde en alles wat met FIFA te maken had uitlachte, is dit spel er bij mij nooit ingekomen. Toen het WK voor onze jongens als een nachtkaars uitging tegen Portugal, was het helaas lachen als een boer met kiespijn.

Ondanks dat JJ de spelers bestempelde als 'pokdalige zombies', was dit toch een prima voetbalgame. Het toernooi zelf was ook wel aardig, totdat we de Portugezen tegenkwamen en eindigden met negen man en een kater.



2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA

Niet alleen Oranje was in 2010 op het hoogtepunt van zijn kunnen, ook FIFA had PES inmiddels ingehaald. Ván FIFA World Cup South Africa heb ik dus zeker genoten. Vooral omdat Casillas in die game wél te passeren was. Bleh...

Dit WK blijft me achtervolgen. Omdat we zo dichtbij waren (ZO DICHTBIJ!!!), maar ook omdat mijn Spaanse schoonfamilie me nog steeds pest met die tweede plek. De game was goed, al is het schijfje helaas verdronken in een bier-borrelnoot-leverworst-cocktail.





ONNOZELE ORANJE-ATTRIBUTEN

Wij Nederlanders staan erom bekend dat we ons tijdens een WK kleden als een blinde jostiband; zolang het maar Oranje is, zetten we alles op ons hoofd. Dus, hoe moet je je tronie straks niet versieren?

De Klomp. Welke idioot heeft bedacht dat het leuk is om midden in de zomer zo'n plastic ding op je hoofd te wurmen? Het ziet er niet eens úit als een klomp! Nee, iedereen die dit ding op zijn hoofd doet tijdens het WK, steken we lek! De klomp dan.

Een oranje hoed met een voetbalveld erop. Welke zwakzinnige zit hier achter? Alsof de rest van je achterlijke vrienden niet weten dat ze naar een voetbalwedstrijd zitten te kijken. Nee, al deze hoeden moeten het veld ruimen. Tenzij je Veldman heet.

Is deze **flamingohoed** als baby in een ketel met oranje verf gevallen? Is mama flamingo vreemd gegaan met een kudde wortels? Het slaat gewoon nergens op! Daarnaast is het schijtirritant om tijdens de wedstrijd telkens om die falluskop heen te moeten kijken.

Kies dus niet voor deze onzin, maar voor hèt oranje artikel dat als enige onze goedkeuring weg kan dragen: het Jan Meijroos-approved **Viva Hollanda-shirt** uit de PU Store! Als je dit aantrekt, is de kans dat we wereldkampioen worden sowieso vijftig procent (of we worden het, of niet).

DE REDACTIE BLIKT TERUG EN VOORSPELT

Mooiste WK-moment: Smurf Sneijder die Brazilië velt met een kop(!)goal.
Nederland op het WK 2014: We gaan eruit in de kwartfinale tegen Brazilië... tenzij Sneijder meedoet, natuurlijk!

Mooiste WK-moment: Alle keren dat ik weer geen reet van dat circus meemaakte, omdat ik het te druk had met dronken worden in het Vondelpark.
Nederland op het WK 2014: Ik hoop dat we er meteen uit liggen, dan hoef ik die lelijke oranje kutkleur niet wekenlang overal te zien.

Mooiste WK-moment: Da's altijd als die onzin weer is afgelopen!
Nederland op het WK 2014: Kwartfinale is het eindstation.

Mooiste WK-moment: De fluim van Rijkaard was geniaal, maar qua voetbal het WK van 1978. Kutteam en toch finale... Bal op de paal...
Nederland op het WK 2014: Oranje haalt niet één punt.

Mooiste WK-moment: WK 2010, halve finale tegen Uruguay. Samen met mijn zoon op een zolderkamertje in een bed & breakfast te Meppel, waar hij moest tennissen. Van Bronckhoooooorst!
Nederland op het WK 2014: Als de spelers ons WK-lied (zie smorgasbord) downloaden en uit het hoofd leren, halen we de finale...

Mooiste WK-moment: De manier waarop we Brazilië uitschakelden in 2010. Schoolvoorbeeld van zenuwinzinking galore naar pure euforie in 90 minuten.
Nederland op het WK 2014: Oranje wordt kampioen. Dromen moet je koesteren.

Mooiste WK-moment: Die keer dat ik tijdens de wedstrijd dronken werd. Geen idee welke wedstrijd dat precies was, overigens.
Nederland op het WK 2014: We worden wereldkampioen.

Mooiste WK-moment: Duh! Dennis Bergkamp tegen Argentinië in de 89e minuut, WK 1998 . Misschien wel de mooiste WK-goal OOIT van Oranje!
Nederland op het WK 2014: Tegen alle verwachtingen in: halve finale!

Mooiste WK-moment: In 2010 tijdens de finale, toen Utrecht centrum zó leeg was dat ik het gevoel had in een scène van 28 Days Later... beland te zijn.
Nederland op het WK 2014: Hopelijk stranden 'we' al op Schiphol...

TOP TIEN

KNOTSGEKKE GAMEKAPSELS

Florian heeft z'n petje, Sam en Tjeerd een spuuglok, terwijl Wouter, Ed, Jurjen en Jan de hoop allang hebben opgegeven. Eigenlijk is Graddus de enige PU'er die over zijn kapsel nadenkt. Als je haar maar goed zit? Dan toch in ieder geval goed gék. Ook in gameland...

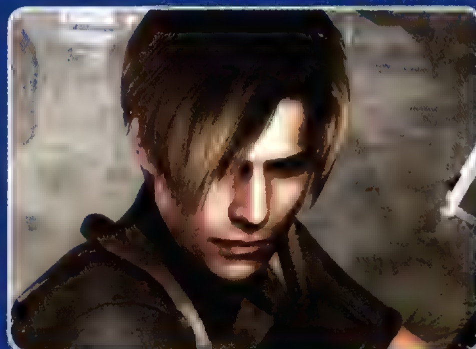
1 GUILE (STREET FIGHTER)

We trappen af met een klassieker, en tevens de coupe waar ik als 10-jarige snotneus door werd geïnspireerd: de Bebop van Guile. Ziekelijk ijdel als ie is, brengt hij zelfs permanent een kammetje mee om alles weer in model te brengen! Inderdaad: net als ik...



2 LEON S. KENNEDY (RESIDENT EVIL)

Op het eerste gezicht lijkt er weinig bijzonders aan Leon z'n hairdo. Gesoigneerde, quasi nonchalante scheiding, waarbij moeders goedkeurend knikken. Maar hangt die ene lok niet nét te ver over zijn oog voor een stoere S.T.A.R.S.-operative? En zijn dat echt blonde highlights? Bleh, mooiboy.



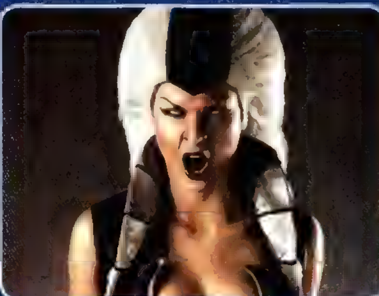
3 VAAS MONTENEGRO (FAR CRY 3)

Vaas uit Far Cry 3 is gestoord. Dat zie je aan zijn ogen, maar ook aan zijn kapsel. Deze antiheld droeg al een mohawk voor het hip werd, scheert zijn goatee zeker tweemaal daags en volgens mij epileert-ie ook stiekem zijn wenkbrauwen. Een stijlicoon. Voor schurken.



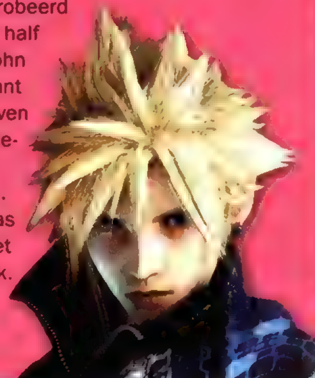
4 SINDEL (MORTAL KOMBAT)

De eerste vrouw in deze lijst maakt direct een verpletterende indruk. Letterlijk. Sindels tegenstanders worden namelijk bij de haren gegrepen: alleen niet die van henzelf, maar van deze imponerende gevechtsgodin. Boem-blaf, oef-ouch. Fatality!



5 CLOUD STRIFE (FINAL FANTASY VII)

Cloud heeft een kapsel om jaloers van te worden. Hell, ik heb zelfs geprobeerd het te kopiëren: half potje gel erin, föhn vol op de voorkant en vervolgens even shampooreclame-achtig met het hoofd schudden. Het resultaat was vergelijkbaar met een treinongeluk.



6 DR. WILY (MEGA MAN)

Ook ouderen kunnen een coole coupe hebben. Dat bewijst Dr. Wily, de Einstein look-a-like die Mega Man op alle mogelijke manieren het leven zuur maakt. Echt hoor: als ik oud ben, wil ik dezelfde haardracht. Al was het maar om mijn kleinkinderen de stuipen op het lijf te jagen...



7 GOEMON (MYSTICAL NINJA)

Een ananas. Alleen dan blauw. Zelfs bij Kinki Kappers zullen ze toch echt effe met hun ogen knipperen wanneer je om deze frisuur vraagt. In het feodale Japan was deze haartooi echter hét modebeeld. Toch, Goemon? "はい、でも犬!"



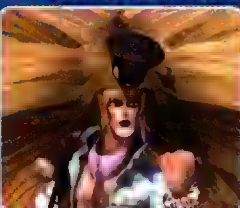
8 BAYONETTA (BAYONETTA)

Pfoe, zou ik graag in de coupe van Bayonetta verstrikt raken... Voor deel twee lijkt de sexy heks haar wilde haren helaas te hebben verloren, maar ach: op de komende E3 zijn vast genoeg cosplayers die gewoon kiezen voor Bayonetta 'oude stijl'!



9 GENERAL LIONWHYTE (BRÜTAL LEGEND)

General Lionwhyte is de definitie van Glam Rock. Met meer haren dan een leeuw, gestileerd naar het model 'ik heb schijt', slaapt deze leider van de Hair Metal Militia volgens geruchten nooit in bed. Nee, bedden slapen in hém. Een absoluut bazenkapsel!



10 DJIBRIL CISSÉ (FIFA)

Oudere lezers kennen Djibril Cissé wellicht nog als veelbelovende spits van Liverpool. En ja, ook in FIFA was hij een beest. Inmiddels slijt de man zijn dagen bij Bastia, maar één ding is altijd hetzelfde gebleven: zijn kerááázy hairstyles! Dat bijgevoegde foto relatief 'normaal' is, zegt genoeg...



OSTRICH BANDITOS

VIJF STUDENTEN MET TWEE MILJOEN 'PLAYS'



JURJEN OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR OSTRICH BANDITOS

Deze maand ging Jurjen in Hilversum op bezoek bij het HKU-studententeam Ostrich Banditos. De reden? Westerado: de grootste, grappigste, verrassendste, diepste en beste flashgame die hij ooit speelde. Momenteel wordt deze flashgame door de Banditos uitgebreid tot een volwaardige downloadable, die later dit jaar op Steam verschijnt.

Wanneer ik bij een spelontwikkelaar op bezoek ga, vraag ik na het gebruikelijke handenschudden meestal om één vertegenwoordiger van het team even apart te mogen interviewen. Zo'n één-op-één gesprek maakt het namelijk makkelijker een rode draad in het verhaal te krijgen. Maar bij de Ostrich Banditos kan ik die aanpak wel vergeten: ze willen alle vijf graag hun zegje doen.

En dus zit ik tijdens het interview tegenover de hele Banditos-bende: creative director John (22), game designer Wytze (22), code monkey Jeroen (22), interaction designer Yhorik (24) en pixel artist Jordi (25).

Ik begin met de vraag waarom een stel jonge kerels van die ouderwets ogende shit maakt.

John: "O, dan moet je bij Jordi zijn."

Jordi: "Ik hou heel erg van pixelart. Daar ben ik lang geleden ook mee begonnen, in RPG Maker 95. En de laatste jaren is die stijl natuurlijk weer in trek, dankzij de opkomende indie-scene."

John: "De super low-res pixelart in Westerado past ook wel goed bij het westerngevoel. De ruwe stijl geeft de characters harde



John: "We grijpen nu natuurlijk de kans om van alles aan Westerado toe te voegen."



HIGH VAULTAGE

In dit geinige flashspelletje moet je polsstokhoogspringen. Klinkt saai? Probeer je poppetje dan eens zo hoog mogelijk te lanceren, eet onderweg junkfood en laat scheten om nog hoger te stijgen. Nog steeds niet overtuigd dat je dit moet spelen? Nou ja, je kunt ook kleurtjes verzamelen voor regenboogscheten met raketkracht of meeliften met pelikanen, vliegende dolfijnen en walvissen. De eerste paar keer land je na tien seconden keihard weer op de grond, maar met wat handigheid kun je wel een uur in de lucht blijven! Je bereikt de gratis browsergame High Vaultage via de website ***www.ostrichbanditos.com.***

WESTERADO

Je kunt op deze pagina's al heel wat lezen over Westerado, en de plannen die de Ostrich Banditos hebben voor hun downloadable sequel Westerado: Double Barreled.
Kort samengevat is het een adventure die je het gepixelde Wilde Westen in stuurt, waar je op zoek gaat naar de moordenaar van je familie - wat elke keer dat je de game speelt een ander personage blijkt te zijn.
Om de uiterlijke kenmerken van de moordenaar op een rijtje te krijgen, moet je veel praten met de personages in de forse spelwereld. Daarbij kun je op elk gewenst moment je gun trekken om personages onder druk te zetten of door hun kop te knallen.
Je bereikt het originele Westerado via de website www.ostrichbanditos.com. De uitgebreidere downloadable versie verschijnt later dit jaar op Steam.



randen en iets mysterieus, ook door het gebrek aan gezichtsuitdrukkingen. Want in het Wilde Westen verwacht je natuurlijk harde personages die elk hun eigen mysterie meedragen."

Genadeschot

Westerado; ik had er wel eens plaatjes van gezien. Die spraken me niet zo aan. En dat het een gratis flashgame was van een stelletje HKU-studenten hielp ook niet echt om mij enthousiast te krijgen. Toen Westerado echter werd beloond met twee Nederlandse prijzen (Best Browser Game & Best Art Direction DGA 2013) en een internationale nominatie (Best Student Game IGF 2014), voelde ik me toch wel verplicht dat spelletje eens te proberen.
Al vanaf de beginscène, waarin ik in een brandend pixellandschap ervoor koos mijn stervende broer een genadeschot te geven (een verkapte tutorial die mij leerde mijn gun te trekken, cocken en vuren), begreep ik de lol. En toen de game zich vervolgens ontwikkelde tot een forse semi-open-wereld western-adventure met leuke opdrachten, spitse humor en een onderhoudend mysterie, was ik óók fan van Ostrich Banditos geworden. Hier moeten bijzondere jongens achter zitten, dacht ik toen.

Weinig nieuws

Gezeten tegenover die bijzondere jongens, kan ik het niet laten ze een beetje te plagen. Je moet als interviewer toch wat, met vijf van die bandito's tegenover je.
Ik stel dat Westerado niet alleen een ouderwets uiterlijk heeft, maar inhoudelijk ook weinig nieuws levert. "Nou ja", zegt Wytze aarzelend, "we zetten met Westerado misschien geen nieuw genre neer, maar we brengen toch wel wat nieuwe dingen. De manier waarop je je gun bijvoorbeeld tijdens conversaties kunt gebruiken om mensen onder druk te zetten."
Yhorik: "En het hele proces om te schieten, met verschillende stappen, dat zijn toch behoorlijk unieke dingen."
John: "We houden er ook van om veel control aan de speler te geven. In Westerado kun je bijvoorbeeld elke NPC die je tegenkomt neerschieten, als je dat wil."
Ik zeg dat ik dat gemerkt had. Maar dat er ondanks mijn voorzichtige speelstijl, ook een vrouwtje zomaar vanuit het niets op mij was gaan schieten.
Wytze: "Nou... dan heb je waarschijnlijk toch wel ergens in haar buurt je gun getrokken. Maar er zitten nog wel wat bugs in het spel die we eruit willen halen. Daarvoor biedt de downloadable versie die we nu voor Steam maken natuurlijk de ideale mogelijkheid."



weetje - weetje

Wie in Westerado op de details let, kan enkele jongens-onder-elkaar-grapjes van de Ostrich Banditos ontdekken. Zo zijn er schilderijen met lullen, en ligt Wytze ergens in het spel begraven.

Rare mengelmoes

Westerado begon als schoolopdracht. Het doel was een game te maken met schurken in de hoofdrol en sterke Western-invloeden. In een paar maanden tijd maakten John, Jordi en Jeroen een nogal kale game, waarin de speler kon rondlopen en schieten. Pas daarna werd Ostrich Banditos gevormd. En de boel ging pas echt lopen, toen ze de prille versie van Westerado hadden verkocht aan het Amerikaanse tv-netwerk Adult Swim.
"Op dat moment was het nog niet de bedoeling er zo'n grote game van te maken", zegt Yhorik, "maar toen we eenmaal het idee van de gun-versations hadden toegevoegd, bleven de nieuwe ideeën maar komen. Hoe we de characters konden uitbreiden, hoe we ze met elkaar konden verbinden, het ging maar door."
Wytze: "We zijn in ons hart allemaal game designers, en we komen allemaal met ideeën. Dat is denk ik ook onze kracht. We zijn eigenlijk een rare mengelmoes van mensen die niet goed op elkaar aansluiten en nogal koppig zijn, maar het uiteindelijk toch voor elkaar krijgen iets te maken."

Shotguns en bola's

Toen Westerado eenmaal op Adult Swim was verschenen, was het succes van hun game een aangename verrassing voor de kritische makers van dit 'schoolproject'. Jeroen: "We hadden een paar duizend plays verwacht. Maar dat werden er ruim twee miljoen."



Van links naar rechts: Jeroen, Yhorik, John (staat erom bekend dat hij in het openbaar graag zijn bellen toont), Wytze en Jordi.

Helaas heeft dit succes niet geleid tot meer geldelijk gewin voor Ostrich Banditos.
John: "Maar het heeft er wel voor gezorgd dat we nu een downloadable versie voor Steam mogen maken. En bij deze versie krijgen we wél een leuk percentage per verkochte game. En we grijpen nu natuurlijk de kans om van alles aan Westerado toe te voegen."
De banditos noemen door elkaar heen wat dingen op die ze graag willen toevoegen. Een grotere wereld. Meer variatie. Meerspelerstand. Co-op. Meer interactie met wildlife. Slimmere reacties. Shotguns en bola's (een touw met houten kogels eraan die je naar de poten van een beest kunt gooien).
Jeroen: "Het is nu de kunst om alle kleine deeltjes bij elkaar te brengen, en het overzicht te behouden."
Ik wens de jongens er succes mee, en bedank ze voor het onderhoudende, zij het wat chaotische gesprek. Daar kunnen de banditos wel om lachen.
Jordi: "Eigenlijk komt onze manier van werken daar ook wel een beetje op neer. Met veel te veel ideeën komen, en vervolgens orde scheppen in de chaos. De rode draad zien te vinden. Die dan blauw blijkt te zijn." ✖



Jurjen probeert met Jeroen de experimentele tweespelerstand van Westerado, en blijkt niet echt een revolverheld.

LEGO-GAMES! DAAR KUN JE OP BOUWEN

LEGO: JE KOMT ER NOOIT VANAF



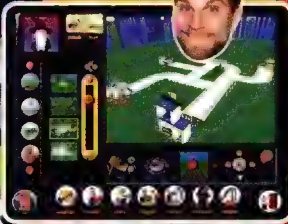
Er lijkt tegenwoordig geen maand voorbij te gaan zonder Lego-game in de PU. Veel van die games krijgen hoge scores, en elke Lego-game is weer goed voor miljoenen verkochte exemplaren. Jurjen dook in de achtergrond en geschiedenis van de bouwblokjesspellen, en vroeg zich af: waarom werkt de combinatie tussen Lego en games eigenlijk zo goed?

VAN LEGO ISLAND TOT LEGO MINIFIGURES ONLINE

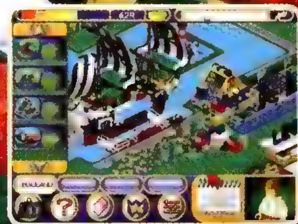


Lego Island (1997)
Dit kleurrijke spel liet je in een first person-perspectief missies uitvoeren op een open eiland vol bekende Lego-bouwwerken. De game scoorde hoge cijfers, won prijzen en was ook commercieel een succes, waarmee het merk Lego meteen stevig op de digitale kaart was gezet.

FAVORIET VAN



Lego Creator (1998)
Deze enorme bak virtuele Lego bracht geen missies, uitdagingen of doelen maar wel veel bouw- en speelplezier met zich mee. **Tjeerd:** "Ik vind Lego juist tof vanwege de vrijheid die je hebt en de fantasie die je erin kwijt kunt, dat mis ik ernstig in de moderne Lego-games."



Legoland (1999)
In dit strategische simulatiespel ben je de eigenaar van een Lego-pretpark, en dat werkt ongeveer net zo als in Theme Park en Roller-Coaster Tycoon. Het spel is gebaseerd op de werkelijk bestaande Lego-pretparken (dat zijn er acht, inmiddels) die je kunt bezoeken in o.a. Denemarken, Duitsland en Californië.



Lego Soccer Mania (2002)
Lego Soccer Mania (van Silicon Dreams) was een behoorlijk goed voetbalspel, zoals Lego Racers (1999, van High Voltage) een behoorlijk goed racespel was, en Lego Creator: Harry Potter (2001, van Superscape) een leuke licentiegame. Het is dus niet zo dat alleen TT Games goede Lego-games kon, of kan, maken.



Lego Star Wars: The Video Game (2005)
De eerste Lego-game van TT Games liet spelers alle actie uit Star Wars Episode 1, 2 en 3 (en als bonus een stukje van Episode 4) in Lego-vorm beleven. De pers was laaiend enthousiast, en niet alleen de pers: er zijn ruim zeven miljoen exemplaren van dit spel verkocht. Sinds dit succes is TT Games hofleverancier van Lego-games.







Lego. We zijn er allemaal groot mee geworden. Té groot voor die shit, op een gegeven moment. Zo rond een jaar of dertien begint een gezonde jongen die bouwblokjes toch wel een beetje kinderachtig te vinden. Dan verhuizen de moeizaam bij elkaar gespaarde dozen Lego naar Marktplaats, neefjes of zolder. Of je bewijst rond de jaarwisseling je mannelijkheid door je Lego-vliegtuig op te blazen met strijkers en een filmpje ervan op YouTube te zetten. Maar het rare is: je komt er nooit helemaal vanaf, van die Lego. Maakt niet uit hoeveel strijkers je er tegenaan gooit, of hoe oud je wordt. Zelf haal ik zo'n vier of vijf keer per jaar nieuwe Lego in huis. Zoals elke vader van gezonde kids onder de dertien dat doet. Bij ons thuis zijn momenteel Lego City, Chima en Ninjago het meest in trek. Maar eigenlijk wordt alle maar waar ik ook best in mijn eentje naartoe had gewild. Want Lego is mij altijd blijven boeien. De laatste jaren meer dan ooit, eigenlijk. Wat natuurlijk alles met de Lego-games te maken heeft.

STAR WARS

Voor mij begon het met Star Wars. In 2005 moest ik Lego Star Wars: The Video Game reviewen, en man, wat was ik aangenaam verrast. Op voorhand leek het mij als Star Wars-fan een beetje kinderachtig en oneerbiedig om een Lego-versie te maken van die machtige franchise, maar dat bleek nou juist zo tof aan de game: dat hij kinderachtig en oneerbiedig was.

Poppetjes die afremmen met het geluid van gierende banden, Obi-Wan die met zijn lichtzwaardje schudt om het aan de praat te krijgen, dankzij de Lego-vorm kwam ontwikkelaar TT Games er mee weg. En inhoudelijk bleek de game ook nog eens erg goed in elkaar te steken, met alle bouwstenen die Lego-games tot op de dag van vandaag zo interessant maken.

Toegankelijke maar altijd degelijke actie, veel bekende personages om te verzame- »



Lego hier met gejuich ontvangen, en worden blokjes van verschillende sets kwistig door elkaar gebruikt om er de meest wonderlijke, soms zelfs angstaanjagende objecten mee te bouwen.

Dat laatste, dat creatief door elkaar rommelen van Lego-blokjes en er onbedoelde dingen van maken, werd trouwens op een leuke manier gepromoot in de Lego Movie. Een film die ik met m'n kids heb bezocht,

VIDEOGAMES BOUW JE MET... MEGA BLOKS



Ook al hebben ze de nep-Lego fabrikant Tyco kapot geprocedeerd, het is de Lego Group nooit gelukt hun principe van op elkaar klikbare blokjes sluitend te patenteren - wat verklaart dat het sterk op Lego lijkende, iets minder lekker klikkende Mega Bloks ook gewoon in de winkel mag liggen.

Opmerkelijk genoeg doet Mega Blocks iets wat Lego (nog) nooit heeft gedaan: bouwsets van videogame-licenties als Skylanders, World of Warcraft en Halo uitbrengen. Het is te hopen dat Lego in de toekomst ook eens overstag gaat, want wij zien het wel zitten: Street Fighter-minifigures sparen of een mooie grote bouwdoos van Hyrule Castle in huis halen. Voor de kids, natuurlijk.

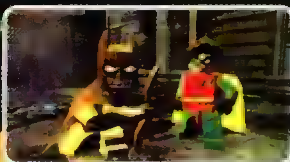




Bionicle Heroes (2006)
Bionicle is een door Lego zelf bedachte licentie met gewapende robots die aanvankelijk nog deel uitmaakten van de Technic Lego-dozen, maar later hun eigen leven gingen leiden, onder andere in boeken, strips, vier films en zeven games. Net als de Bionicles zelf, hadden de games niet veel om het lijf.



Lego Star Wars: The Complete Saga (2007)
Deze game bundelde Lego Star Wars: The Videogame met Lego Star Wars II: The Original Trilogy. **Graddus:** "Alle zes de films! Darth Vader en Boba Fett met een cutenessfactor van boven de 9000! Ja, dit is de ultieme 'Lego meets een legendarische filmfranchise'-game."



Lego Batman: The Videogame (2008)
Na de combinatie Lego + Star Wars, werd de winnende game-formule van TT in 2008 losgelaten op Lego + Indiana Jones en Lego + Batman. Sorry Indy, maar vanwege de fraaiere omgevingen en toffere personages (Nightwing, Joker, Killer Croc, Catwoman, Bane, enz.) prefereerden we de combi met Batman.



Lego Battles (2009)
Dit even lelijke als vermakelijke realtime-strategiespel voor de Nintendo DS was eigenlijk gewoon Warcraft, maar dan met de piraten, ridders, tovenaars, zeebonken, astronauten en aliens (er waren zes verhaallijnen met elk vijftien levels) uit Legoland. In 2011 verscheen een vervolg met de ninja's uit de Ninjago-serie.



Lego Rock Band (2009)
Lekker met zelfgemaakte Lego-poppetjes rockbandje spelen met nummers als Fire van Jimi Hendrix en So What van Pink, wie wil dat nou niet? Nou ja, eigenlijk had niemand trek in dit domme uitmelkproduct, dat gelukkig alleen een nagel aan de doodskist van de Rock Band-franchise (en niet die van de Lego-games) is gebleken. »

LEGO: (NIET) IEDEREEN IS ER GROOT MEE GEWORDEN



Natuurlijk hebben we de redactieleden ook nog effe geconfronteerd met de vraag 'hey man, stop even met gamen, wat heb jij met Lego?' Er volgden enkele voorspelbare, maar soms ook verrassende antwoorden.

Samuel speelde als kind liever met action figures en games. **Jan** en **Jurjen** waren vroeger meer van de Playmobil, maar bouwen tegenwoordig wel vaak Lego-kastelen - dat krijg je als papa's van fanatieke Lego-fans. **Florian** zegt bijna verontschuldigend nooit een Lego-man te zijn geweest: "Ik heb ook een schijthekel aan klussen en dingen maken, misschien dat het daar iets mee te maken heeft?", maar **Tjeerd** verklaart zichzelf meteen als ware Lego-fanaat: "Ik had als kind vooral ridder-Lego en maakte van mijn slaapkamer een hele wereld, inclusief een tropisch regenwoud, een Yoda-moeras, let wel, inclusief X-Wing, en een Colosseum."

Ook voor de jonge **Graddus** was Lego het favoriete tijdverdrijf: "En zelfs nu loop ik in de speelgoedwinkel altijd effe langs het Lego-schap. Gewoon, om te kijken wat voor coole nieuwe sets er zijn." **Wouter** lijkt op de redactie de fanatiekste Lego-fan: "Lego was voor mij als kind een krachtige tool om mijn fantasie tot leven te wekken, net zoals een potlood dat was en later een tekstverwerker. Het heeft me de geek gemaakt die ik vandaag ben en dankzij de games en de gelicenseerde sets, zit ik er op ruim volwassen leeftijd weer helemaal in."

Toch durft **JJ** te stellen dat hij van alle redacteuren de meeste Lego had: "Tja, wat krijg je als enig kind? Heel veel Lego, natuurlijk. Ik was wel blij met die constante stroom nieuwe blokjes, maar ik bouwde enkel forten en bunkers om er oorlogje mee te spelen. Waarbij ik niet zelden de boel in elkaar ramde of in de fik stak. Eigenlijk vond ik het slopen nog leuker dan het bouwen."

weetje • weetje

Op iOS kun je naast de grote, betaalde Lego-games van Harry Potter, Star Wars, Batman en Lord of the Rings (€ 4,49 per stuk) ook wat kleinere, gratis, kindgerichte, maar zeker niet verkeerde Lego-games downloaden. Check de Hero Factory-spellen maar eens, of zet voor je broertje/neefje Chima: Speedorz en de Lego City-spellen op je iPad.





WAAROM WERKT DE COMBI LEGO + GAMES ZO GOED?

- Zowel Lego als games leunen zwaar op herkenbare, door personages gedragen franchises en licenties.
- Lego-sets en games hebben beide een thema, instructies en doel, maar bieden tegelijk ook ruimte je eigen weg te gaan.
- Lego-dozen zijn verbeeldingsportalen, bijvoorbeeld naar sciencefiction-actie en fantasy-landschappen, of open stadsgebieden – net als avontuurlijke games dat zijn.
- In de opbouwfase heeft een Lego-set net als een game een handleiding, uitdaging en moeilijkheidsgraad.
- Na de opbouwfase beleef je de Lego-wereld door via personages de omgeving te manipuleren en/of een verhaal te 'spelen'. Inderdaad: net als in een game.



Lego Harry Potter: Years 1 - 4 (2010)
Nadat de Lego Creator-serie je al eens naar Hogwarts had gestuurd, was het tijd om de échte avonturen van Harry in Lego-vorm te beleven. Dit is nog steeds een van de beste Harry Potter-games, en de eerste Lego-game die de lineaire levels verbond met een gigantische hub.



Lego Universe (2010)
Deze behoorlijk geslaagde MMO was duidelijk op kids gericht. Helaas voor ontwikkelaar NetDevil bleken die kids (of eigenlijk: hun ouders) vooral geïnteresseerd in de free-to-play-zone, en niet zozeer in het betaalde lidmaatschap. In 2012 werd Lego Universe daarom gesloten.



Lego Pirates of the Caribbean: The Video-game (2011)
De eerste Lego-game die op een Disney-franchise was gebaseerd, met een verhaallijn die je door alle vier de films voert. Bij dit deel begonnen de herhaling van de Lego Game-formule de spelvreugde toch wel wat te drukken. Was het niet tijd voor iets nieuws?



Lego The Lord of the Rings (2012)
Na het tegenvallende Pirates, bracht Lord of the Rings gelukkig genoeg nieuws om ons weer enthousiast te krijgen. Met name de lichte RPG-trekjes, de enorme wereld om doorheen te reizen en natuurlijk de vele geweldige personages en slagvelden uit de drie boeken/films spraken tot de verbeelding.



Lego City Undercover (2013)
Deze Wii U-exclusieve 'Lego meets GTA' liet de speler als Chase McCain de misdaad bestrijden in een grote open stad, inclusief verwijzingen naar oude actiefilms en -series. **Samuel:** "Tot nog toe de enige Lego-game die ik goed genoeg vind om anderen aan te raden."

len (in de eerste Lego Star Wars meteen al 56), puzzels die je met de speciale vermogens van die personages moet kraken, een tweespeler-co-op-stand, heerlijk flauwe franchisegrapjes, eindeloos veel omgevingsdingen om te slopen, en natuurlijk heel veel verrassende objecten om te bouwen: het is de Lego-spellen-formule die het afgelopen decennium een keer of twintig succesvol is herhaald.

Dat elke Lego-game miljoenen keren wordt verkocht, geeft aan dat de formule werkt. Misschien wel beter dan de formule verdient. Want naar mijn smaak ontbreekt er wel degelijk iets aan de Lego-formule van TT Games. Namelijk: een creatief element.



weetje • weetje

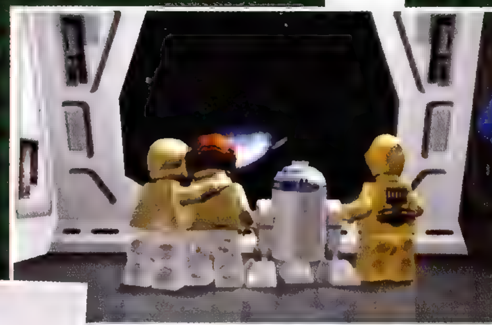
Het woord Lego is een samentrekking van de Deense woorden 'leg godt', wat 'speel goed' betekent.

VRIJHEID

Wanneer je wel eens een Lego-game hebt gespeeld, weet je hoe het 'creeren' van objecten werkt: je houdt bij een paar stuiterende blokjes simpelweg de A-knop ingedrukt zodat je poppetje het object bouwt dat iemand bij TT Games al voor je heeft bedacht. Dat je daar geen millimeter verbeeldingskracht voor nodig hebt, dát vind ik een gemis. Zou het niet mogelijk zijn om spelers bij het bouwen wat meer vrijheid te geven? Dat je naar eigen voorkeur een voertuig bouwt om boeven mee te achtervolgen? Of dat je blokjes tegen een brandend gebouw stapelt om een trap te vormen, zodat de bewoners via het dak kunnen ontsnappen? Een mix van Lego Creator, Scribblenauts en Minecraft, misschien?



Ik kan erom vragen, maar zie het niet snel gebeuren. Gezien het thema van de Lego-film was de bijbehorende game een uitgelezen kans om spelers zelf dingen te laten creëren, maar ook in The Lego Movie Videogame kon je niet buiten het boekje bouwen. Al was het wel weer geinig dat er minigames rondom de instructieboekjes waren toegevoegd. En dat eindelijk de hele spelwereld eens van Lego was gebouwd. En dat je met die grappige personages uit de film kon spelen.



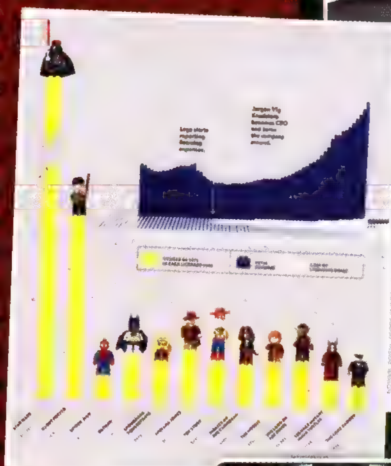
Zo weet TT Games tóch telkens weer een nieuw spelelementje of toffe set helden aan de formule toe te voegen, waardoor ze hun spellen interessant houden - en mij een kind.

Lego, ik hoop er nooit helemaal vanaf te komen. ✖

LEGO: GERED DOOR LICENTIES

In de vorige eeuw moest de Lego Group - een in 1932 opgericht, nogal conservatief Deens familiebedrijf - niets hebben van licenties. Het was een combinatie van teruglopende resultaten en de hype rondom de nieuwe Star Wars-films die Lego in 1999 deed besluiten toch maar eens een paar miljoen dollar te betalen om Lego-sets van Star Wars te mogen maken, en dat heeft Lego geen windeieren gelegd. Inmiddels zijn er vierhonderd sets Star Wars-bouwdozen te verzamelen, en verschenen ook Lego-sets van Harry Potter, Spider-Man, Batman, Indiana Jones, Spongebob Squarepants, Toy Story, Pirates of the Caribbean, The Lord of the Rings, The Hobbit, Teenage Mutant Ninja Turtles, The Lone Ranger en The Simpsons.

De kosten voor al die licenties komen Lego op zo'n 250 miljoen euro per jaar te staan, maar dat verdient het bedrijf makkelijk terug met de wereldwijd aanhoudend goede, de laatste jaren zelfs flink stijgende, verkopen van al die doosjes. In 2012 werd bijvoorbeeld zo'n 4,5 miljard dollar omgezet, en streefde Lego met een waarde van 14,6 miljard dollar concurrent Mattel voorbij: tegenwoordig is Lego het waardevolste speelgoedbedrijf ter wereld.





Lego Marvel Super Heroes (2013)

Lego Marvel Super Heroes is volgens het merendeel der PU-redactie niet alleen de beste Lego-game ever, maar ook nog eens een van de beste Marvel-games ooit gemaakt. **Wouter:** "Negentig procent van wat Lego-games wat mij betreft cool maakt, zijn de poppetjes. Deze game heeft er ruim 100fucking50!"



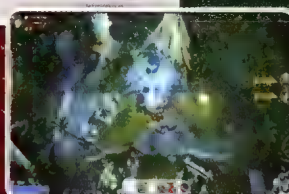
The Lego Movie Videogame (2014)

Het is een stapje terug na het Marvel-geweld, maar toch was deze 'game van de film van het speelgoed' ook niet verkeerd. Het verschil tussen instructieboekbouwers en meesterbouwers gaf een aardige draai aan de vertrouwde formule, en eindelijk was álles in de game van virtueel Lego gemaakt!



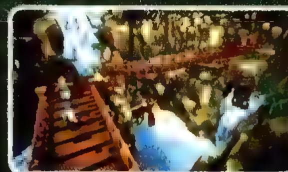
The Hobbit (2014)

Blijkbaar hadden ze bij TT Games geen zin om te wachten tot het derde deel van The Hobbit in de bioscoop verschijnt, en dus dekt deze game slechts 2/3 van het Hobbit-verhaal. Gelukkig dat de dwergen leuke nieuwe gameplaymogelijkheden meebrengen. En dat het derde deel eind dit jaar via DLC zal worden toegevoegd.



Lego Legends of Chima Online (2014)

Als volwassen of ervaren speler heb je niet zo veel in deze laagdrempelige browser-MMO te zoeken, maar kids onder de dertien kunnen zonder te betalen mooie avonturen in de online-wereld van Chima beleven - al wordt daarbij de verleiding papa's credit card te rippen natuurlijk gestaag opgevoerd.

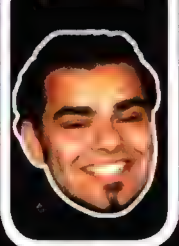


Lego Minifigures Online (2014)

Deze grootschalige Lego-MMO opent deze zomer de poorten naar avontuurlijke landen, waarin je samenwerkend met andere spelers op jacht gaat naar minifigure-zakjes met daarin random, soms zeldzame poppetjes die elk unieke en verbeterbare abilities hebben. Dus eh, met de verslavingsfactor lijkt het wel goed te zitten.


PC DVD
XBOX 360
PS3
PS4
XBOX ONE
Wolfenstein
THE NEW ORDER
DOOM BETA
18
Bethesda

OUT NOW



Een van de redenen waarom ik zo'n hekel heb aan de LittleBigPlanet-games, is dat ze me er constant aan herinneren dat er nooit een derde Little Big Adventure gemaakt is. Ik bedoel, hallo; deel 2 is een van de beste games ooit verschenen, weet je nog?

SAMUEL Z'N GAME-MONUMENT

LITTLE BIG A

Little Big Adventure 2 is niet bepaald de meest bekende game ever. Het spel heeft prima verkocht, maar was geen million seller. Toch heeft dit Franse spelletje een fanatiek groepje fans om zich heen verzameld met een zeldzaam aanstekelijke liefde voor deze game.
Er bestaan geen mensen die LBA 2 hebben gespeeld en er vervolgens niet verliefd op zijn geworden. Het is dan ook de meest charmante game ooit gemaakt. Little Big Adventure 2 was zo'n game die alles goed deed en iedereen zoveel prachtige herinneringen bezorgde, dat je er bijna niet over kunt praten zonder emotioneel te worden vanwege de overdosis nostalgie die dan door je heen giert.

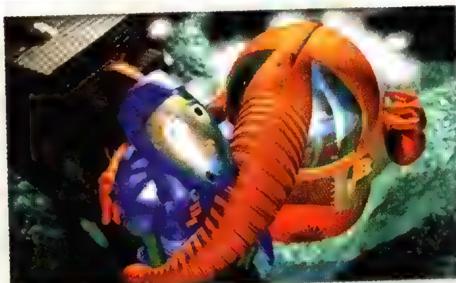
Vrede

Little Big Adventure 2 vertelt het verhaal van de held Twinsen en zijn vrouw Zoé die hun eerste kind verwachten. (Ze zijn dolverliefd op elkaar en als je in het



"Prachtig, hartverwarmend, verslavend, uitdagend, intelligent, memorabel, uniek en achterlijk charmant."

begin van de game niets doet, dan geeft Zoé je spontaan kusjes. Het is werkelijk hartverwarmend.)
Maar hun planeet wordt geteisterd door een heftige storm en Twinsen wordt eropuit gestuurd om een tovenaar te vinden die het weer kan manipuleren. Nadat ze samen de zon weer laten schijnen op hun idyllische planeet, arriveren er opeens ruimteschepen van buitenaardse wezens genaamd de Esmers. Ze beweren in vrede te komen, maar Twinsen heeft al snel door dat dit niet bepaald het geval is. Ze verstoppen zich bijvoorbeeld snel achter hun krantjes wanneer Twinsen in hun buurt komt, de vieze gluiperds.



Ocarina

Het klinkt als het plot van een geinige tekenfilm voor kinderen, maar de game wordt gaandeweg steeds duisterder: zo blijken de Esmers onder andere kinderen te ontvoeren.
Ook de prachtige speelwereld wordt naarmate de indringers er langer verblijven steeds grimmiger, totdat op een gegeven moment de hele planeet door de Esmers overgenomen is.
Aan jou dan de taak om naar hun thuisplaneet af te reizen, daar ass te kicken en iedereen uit hun fascistische grip te bevrijden. En dat doe je door naar de meest exotische, kleurrijke locaties af te reizen, te praten met trippy NPC's en levend uit de vele puzzelige, kerkerachtige gebieden te komen.
Als dit je bekend in de oren klinkt, dan kan dat best kloppen, want een andere reeks die spelers op soortgelijke wijze een hele queeste laat doorlopen, is The Legend of Zelda. Ik zei zelf dan ook altijd dat Little Big Planet 2 eigenlijk de PC-equivalent was van Ocarina of Time, maar daarmee geef ik Twinsens avontuur te weinig eer, vind ik stiekem.



Claustrofobisch

Elke keer dat Twinsen ergens binnen is - in een huis, grot of tempel, bijvoorbeeld - speel je de game schuin van boven, vanuit een isometrisch perspectief, net als in de eerste game. Maar compleet nieuw in dit vervolg was dat het perspectief volledig open en 3D werd zodra je naar buiten ging.
In tegenstelling tot bijvoorbeeld een Mario 64, kon je de camera niet vrij bewegen (de camerahoeken stonden vast, zoals in God of War) maar dat maakte geen reet uit. Het verschil tussen het overzichtelijke, isometrische perspectief binnenshuis en de grootsere, meer cinematografische camerahoeken buitenshuis zorgden voor een prachtig contrast dat ik in geen andere game op die manier heb ervaren.

DVENTURE 2



De game had zelfs unieke combat, waarbij de nadruk lag op de manier waarop Twinsen z'n magische bal gooide. De afstand en boog waarmee de bal gegooid werd, waren niet alleen bepalend voor veel gevechten, maar ook voor veel van de puzzels, waarbij de bal gebruikt moest worden om schakels over te halen of voorwerpen te pakken.

Koeienkont

Het waren echter de kleine dingen waardoor Little Big Adventure 2 zijn tijd vooruit was. De game kwam uit in 1997 maar had ontzettend veel elementen die wij nu zouden associëren met open wereld-games.



"Er bestaan geen mensen die LBA 2 hebben gespeeld en er vervolgens niet verliefd op zijn geworden."

Door dit contrast leken de kleurrijke werelden veel groter dan ze eigenlijk waren en voelden de dungeons juist claustrofobischer, wat ontzettend bijdroeg aan de toch al geweldige sfeer.

Magische bal

Een ander punt waar Little Big Adventure 2 veel indruk mee wist te maken, was de grote nadruk op gameplay. De meeste adventure games op PC waren in die tijd point & click adventures, maar dit avontuur had een hoeveelheid mechanics waar arcade games jaloers op konden zijn.

Zo had de game behoorlijk indrukwekkende platformpuzzels, waarbij je slim gebruik moest maken van snelheid, momentum en Twinsens sprongkracht. Je kon naar eilanden vliegen op je Dragonfly-maatje of door een woestijnstad je rijden met je auto.



Betalen voor het museum? Welnee, gewoon stiekem via het raam naar binnen klimmen! Elke NPC leek een unieke stem te hebben en zelfs het gras leek te klagen als je er overheen liep.

Ook kon je elke NPC slaan als je dat wilde, met alle gevolgen van dien. Je kon zelfs kinderen slaan! Een prachtig moment is wanneer een groepje kinderen vervolgens roept dat ze het tegen hun grote broers gaan zeggen, en je effe later naar buiten loopt waar je wordt opgewacht door, jawel, een groepje gespierde broers die je helemaal voor gaas meppen.

En als je snel achter elkaar op bepaalde toetsen drukte, dan leek het net alsof Twinsen suggestieve heupbewegingen maakte. Als je achter de koe op het eerste eiland ging staan en diezelfde heupbewegingen maakte, dan kreeg je een extra leven. Sorry, maar ge-ni-aal.



Tijdloos

Little Big Adventure 2 was een beetje de Villa Achterwerk van de videogames: het leek op kinderen gericht te zijn, maar had daarom juist zoveel lol met volwassen thema's. Ik wist zelfs op jonge leeftijd al dat die spacende olifant die smeekte om paddenstoelen, niet bepaald nuchter was, bijvoorbeeld. Dat negentig procent van alle NPC's in mijn oren stoned of dronken klonk, zal verder wel gewoon aan mij hebben gelegen.

Maar alle ondeugende suggesties daargelaten, is Little Big Adventure 2 vooral zo memorabel omdat het compleet tijdloos is.

Veel mensen zullen zich wellicht storen aan de behoorlijk ruwe graphics (persoonlijk vind ik ze nog steeds prachtig, vanwege het sterke kleurgebruik en het ontzettend creatieve design) maar vooral gameplay-technisch is het spel nog even krachtig als altijd.

LBA 2 is prachtig, hartverwarmend, verslavend, uitdagend, intelligent, memorabel, uniek en achterlijk charmant, en daar is geen woord aan overdreven. De geruchten dat we binnenkort een remake kunnen verwachten, stemmen mij dan ook zielsgelukkig, en de hoop op een compleet nieuw deel zal ik nooit opgeven. ✖



RETRO-GAMING IN MODERNE GAMES

OLD SKOOL GENIETEN

SCORE<1> HI-SCORE SCORE<2>

BEVAT SPOILERS!

De eerste keer dat Samuel Tekken speelde, dacht ie bijna dat hij een verkeerd schijfje in z'n PlayStation had gestopt, omdat het laadscherm bestond uit een complete, speelbare versie van Konami's retroshooter Galaga. Tof is dat, wanneer je een goede retrogame als gratis extraatje ontdekt... maar nog veel toffer is het wanneer de spelmakers een stukje retro-gaming dusdanig naadloos in hun moderne game weten te verweven, dat het er een essentieel onderdeel van wordt!

Samuel vond een paar prachtige voorbeelden.

RETRO TRACKS (MARIO KART 8)

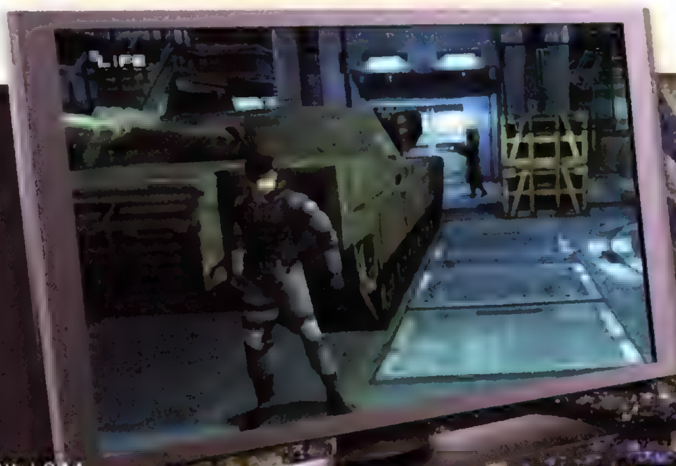
Nintendo heeft zo'n memorabele en rijke geschiedenis dat ze delen ervan maar al te graag in hun nieuwere games verwerken. Een tof voorbeeld daarvan zijn de Retro Cups in de Mario Kart-games, die ieder een selectie bevatten van racebanen uit vorige titels uit de serie. Meestal zijn ze grafisch helemaal opgepoetst en bevatten ze nieuwe foefjes, waardoor ze in combinatie met de nostalgie soms nog leuker zijn dan de compleet nieuwe set tracks. Ook Mario Kart 8 voor de Wii U bevat Retro Cups (zie screen) en persoonlijk kan ik niet wachten om m'n remsporen in glorieus HD achter te laten op Royal Raceway uit Mario Kart 64.



SHADOW MOSES (MGS IV: GUNS OF THE PATRIOTS)

Hideo Kojima citeert graag uit eigen werk, maar zelfs de grootste fans stonden met open mond naar hun tv te kijken toen Solid Snake in het vierde hoofdstuk van Metal Gear Solid IV weer naar Shadow Moses werd gestuurd. In een flashback zag Snake namelijk het begin van de eerste Metal Gear Solid voor zich, en jij, de gamer, mocht dat effe spelen.

Minder verrassend, maar bijna net zo tof, was het soortgelijke trucje dat Kojima uithaalde in de PS3- en PS4-versies van Ground Zeroes, waarin spelers in de laatste missie ('Déjà Vu' genaamd) situaties uit, jawel, Metal Gear Solid 1 moesten nabootsen om flashbacks te triggeren. Moeite met het loslaten van het verleden, Hideo?





9-VOLT
(WARIOWARE, INC.: MEGA MICROGAMES!)

In het kneitergekke en ADHD-achtige WarioWare liet Nintendo pas echt de kracht van hun gigantische oeuvre zien met de toevoeging van het personage 9-Volt. Deze jonge vriend van Wario is een echte Nintendo-fanboy, wat verklaart waarom bijna al zijn minigames bestaan uit korte fragmenten van oude Nintendo-games. 'Loop de grot in!' Zelda 1. 'Ontwijk de wagens!' F-Zero. 'Dood het virus!' Dr. Mario.

De 'microgames' zijn aan elkaar gelijmd met tussenfilmpjes van 9-Volt die op de allereerste Nintendo Game Boy in een fictieve, ouderwetse J-RPG rondloopt. En zelfs de microgames die niet uit oude games zijn overgeheveld, hebben een retro-achtergrond, zoals die waarbij je met de gefaalde NES-accessoire R.O.B. een stelletje gekleurde ringen moet vastgrijpen. *Retrolicious.*





CANADA
(SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH)

Een van de meest hilarische scènes in deze al hilarische game, is de manier waarop Matt Stone en Trey Parker een nieuwe manier hebben gevonden om de Canadezen voor de zoveelste keer in de zeik te nemen.

In de RPG The Stick of Truth moet je op een gegeven moment een paspoort fixen en afreizen naar het land van het Noorden: Canada. Eenmaal aangekomen verandert deze cartooneske, moderne RPG echter in een lullige, pixelige, ouderwetse 8-bit RPG, in de stijl van de eerste Dragon Quest en Phantasy Star, inclusief crappy chiptune-muziek. Je loopt het eerste dorpje binnen en besluit, zoals in elke old skool RPG, het eerste het beste huis binnen te lopen. Eenmaal binnen zie je twee neukende Canadezen die geschokt reageren en je de huid volschelden.

Well played, Matt and Trey. Well played.

SAINTS OF RAGE
(SAINTS ROW IV)

In het laatste kwart van Saints Row IV, in de missie 'Welcome Back', is het aan de Saints om hun maat Johnny Gat te redden. Opeens verschijnt er echter een pixelig 'Winners Don't Use Drugs' waarschuwingsscherm, waarna het titelscherm van de game Saints of Rage tevoorschijn knalt.

Dat klopt: Saints Row IV gooit alles even aan de kant om de speler een verrassend sterke hommage aan de klassieke 16-bit beat'em-up Streets of Rage te laten spelen, inclusief retro-graphics, verschrikkelijk krakerige voice-acting en simpele doch verslavende actie. Schoppen, slaan, springen; het had zo een compleet nieuw deel in de Streets of Rage-serie kunnen zijn als het wat meer levels had gehad. Het mooiste is dat Saints of Rage ook verhaaltechnisch interessant is, aangezien het Johnny's nachtmerrie is waarin hij de dood van z'n vriendin Aisha herbeleeft. Diep.

HET SPACE HARRIER-LEVEL
(BAYONETTA)

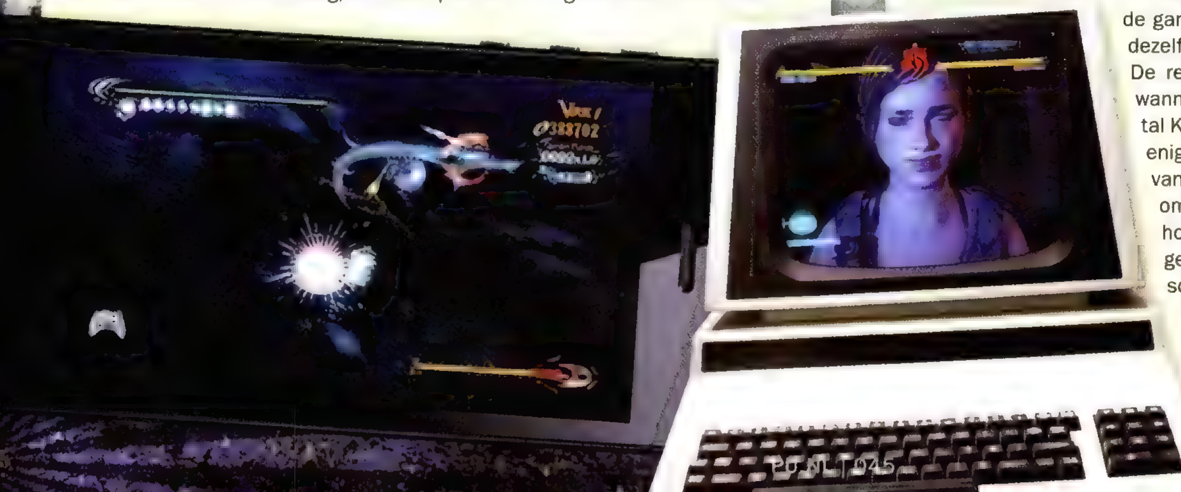
'Welcome to my fantasy zone!', zegt de wulpse heks Bayonetta vlak voordat ze een raket besluit te berijden. Waar hebben we die woorden eerder gehoord? Oh ja, in de Sega-klassieker Space Harrier! Dat verklaart waarom de gameplay opeens compleet veranderde naar die van een arcade shooter, waarom de baas opeens een lange, vliegende draak was die vuurballen spuugde, en waarom de muziek opeens overging in een remix van die van Space Harrier.

Het enige nadeel van dit level was dat je nauwelijks wat van Bayonetta d'r volupteuze lichaam te zien kreeg, en daar speelde ik die game verdomme voor.

RAJA'S ARCADEHAL
(THE LAST OF US: LEFT BEHIND)

Het meest creatieve en emotionele gebruik van retro-gaming om een modern verhaal mee te vertellen, is toch wel dat van de arcadehal in de Left Behind-DLC van The Last of Us. In dit extra hoofdstuk komen we meer te weten over het wellicht meest realistische meisje in gaming ooit, Ellie. Ze vindt samen met haar vriendin Riley een verlaten arcadehal vol met kapotte arcadekasten. Een daarvan is die van de game Jak X, wat een actievolle racegame van dezelfde makers was.

De retro vibes kicken echter pas écht goed in wanneer Ellie zich inbeeldt een fighter (à la Mortal Kombat) genaamd The Turning te spelen. Het enige wat jij op het scherm ziet is het gezicht van Ellie en de knoppen die je moet indrukken om haar het gewelddadige schouwspel in haar hoofd te laten beleven. Wanneer de QTE's ingewikkelder worden en er plotseling realistische geluidseffecten bij komen, zien wij die fictieve 2D-fighter ook opeens duidelijk voor ons. Het eindigt uiteindelijk met een bloederige Fatality... wederom in onze verbeelding. Even effectief als retro. ✖



LEGO The Hobbit

In de zelden verschijnende rubriek 'co-PU-latie' spelen twee of meer redacteuren gezamenlijk een game, waarbij ze hun mening geven over de specifieke co-op gameplay van het betreffende spel. Deze keer spelen Jan en Wouter, als kibbelende kleine kleuters, samen LEGO The Hobbit.

Ha Wouter, de zoveelste LEGO game… maar ik heb er zin in!

Grom. Ik heb dit al gespeeld.

Hoe bedoel je?

Mijn vriendin had de game al thuis liggen.

Dus?

Dus nu moet ik 'm weer opnieuw spelen terwijl ik thuis al veel verder ben!

Maar nu mag je met mij spelen!

…

Ik wil eigenlijk veel liever LEGO Marvel Super Heroes spelen.

Maar die had je toch al uitgespeeld?

Ja, maar nog niet op de PS4 en ik wil alle Trophies halen. En de game op honderd procent uitspelen.

Niet zeiken, verwende dwaas! We gaan nú met The Hobbit aan de slag!



Derde film als dlc

Op moment van schrijven was het nog een hardnekkig gerucht maar wel eentje van het kaliber 'aannemelijk': de avonturen van de derde film The Hobbit: There and Back Again zullen waarschijnlijk in LEGO gamevorm later dit jaar als download beschikbaar komen, tegen betaling uiteraard want voor niks gaat de zon op.

Elfen & Dwergen

Ik vind die dwergen wel koddig.

Jij vindt iedere cartoony game koddig.

Kijk nou… het is gewoon instant funny. Maar wie speel jij eigenlijk?

Weet ik veel… Ik wil met Gimli spelen. Als ik dan met een dwerg moet spelen, dan met de coolste dwerg aller dwergen.

Gimli zit helemaal niet in deze game, man!

Waarom hebben ze trouwens geen game over elfen gemaakt?

Serieus?

Elfen zijn veel cooler dan dwergen, dat weet iedereen.

En dat zegt iemand die praat, loopt en ruikt als een boer. Elfen zijn metroseksueel, en als jij één ding niet bent…

{Ongemakkelijke stilte}

Effe to the point. Welke dwerg ben je nou?

Iets met Baling.

Paling?

Straling!

Ha, woordgrapjes! Count me in! Afpaling? Aanbetaling? Bodemdaling? Bijbelvertaling? Bestraling? Herhaling?

Zucht.



Dertien in een dozijn?

Net als in de film(s) brengt tovenaar Gandalf dertien dwergen mee naar het huis van Bilbo. Balin, Dwalin, Fíli, Kíli, Dori, Nori, Ori, Óin, Glóin, Bifur, Bofur, Bombur en Thorin gaan met de Hobbit op avontuur en zijn allemaal speelbaar, net als Bilbo en Gandalf The Grey uiteraard. Alle dwergen hebben verschillende skills en wapens. De ene baardmans heeft een slingerhamer bij zich, de ander kan rollen om zo vijanden als een levende bowlingbal weg te beuken en weer een ander bedient zich van een pijl en boog

Vriendin

Ik weet nog dat LEGO The Lord of The Rings als eerste gesproken stemmen had. Dat was toen behoorlijk wennen, nu zou ik niet meer anders willen.

Ja, dat is wel cool

Het blijft evengoed een enorm charmant en grappig spelleke, niet? Vooral die dingen die in de achtergrond gebeuren.

Je moet inderdaad júist the background checken tijdens de tussenfilmpjes.

Waarom kun je die eigenlijk niet wegklikken? Ik vind ze leuk hoor, maar het gaat om het principe.

Ja, en bovendien heb ik dit level dus al gespeeld.

Dat zei je al ja. Met je vriendin zeker?

Ja, ik speel altijd LEGO-games met mijn vriendin.

Oké...

Dus feitelijk neem jij nu de rol van mijn vriendin op je.

In de zin dat jij alles stukmaakt en zij alle rotklusjes moet doen?

Exact!

Dwergwerpen

Dat buddy up-systeem is geinig. Kijk, als ik nu op rondje druk, zitten we aan elkaar vast en kan ik jou weggooien als een bowlingbal.

Laat me los!

Kijk, nog een keer. Weehoe!

Laat me nou los!

Aaah, schattig. We kunnen ook hand in hand door de levels huppelen. Wat een verbroedering.

LAAT. ME. LOS!

De term dwergwerpen krijgt zo wel een extra dimensie.

Zucht

Dat buddy-uppen heb je wel nodig hoor. Het is niet vrijblijvend.

Dat weet ik wel, maar om nou de hele tijd als Bert & Ernie door de levels te lopen...

Kijk, hier moeten we samen dat rotsblok kapot rammen en daar moeten we een levende ladder vormen om bij dat platformpje te komen.

Oké daar gaan we.

Waarom moet ik trouwens de hele tijd bovenop?

Hèhè, dat zei mijn vriendin ook vannacht.

Alles moet stuk

Waarom ben je eigenlijk de hele tijd alles aan het kapot rammen?

Dat is waar LEGO-games om draaien. Alles stuk slaan.

Best wel agressief eigenlijk voor een game over speelgoed met als tagline 'van LEGO kun je alles maken'.

Dude, die tagline stamt nog van voor de oorlog

Maar toch...

Tja, het hoort er een beetje bij. Maak dingen stuk om er weer nieuwe dingen van te maken. Best wel diep, nu ik er zo over nadenk.

Ja, net als die complete machines en voertuigen, vermomd als een soort minigame. Geinig.

Je moet wel sneller drukken, Jan, anders krijgen we strafpunten!

Ook leuk dat je zelf dingen kunt bouwen op aambeelden en werkbankjes.

Zoals sleutels om deuren te openen.

Terwijl jij alles stuk hakte, was ik braaf grondstoffen aan het verzamelen, gast. Anders hadden we überhaupt geen sleutel kunnen maken.

Ja, ja, ja... ram die deur nou maar open want er hijgen drie Trollen in mijn nek!



Wist je trouwens dat Legolas een zoontje heeft? Duplolas.

Herhaling

Wouter...?

Ja?

Wat ben je stil?

Mmmm.

Ik voel weinig liefde voor deze game bij je.

Nee, dat is het niet. Ik vermaak me best.

Maar?

Het is een beetje... net niet, of zo.

Serieus?

Als The Lord of the Rings niet had bestaan, was dit een betere game geweest. Het voelt een beetje als een herhalingsoefening die net wat minder is - qua franchise dan, de game zelf heeft wel genoeg leuke nieuwe dingetjes. Zelfs Middle-earth is knap aangepast. En deze game appelleert weer irritant lekker aan mijn verzamelwoede.

Wat zeur je dan?

Ik wil gewoon liever LEGO Marvel Super Heroes spelen.

Ja, dat zei je al, pfffff...

Score



DE TELLTALE-TV AWARDS



A HOUSE DIVIDED VS A CROOKED MILE

GEGARANDEERD SPOILERVRIJ!

The Walking Dead: Season 2, Episode 2 - A House Divided en The Wolf Among Us, Episode 3 - A Crooked Mile zijn de nieuwste Eps in de twee lopende episodic adventures van Telltale Games. Wouter deelt toepasselijke 'Awards' uit aan beide, en beslist daarmee meteen welke serie momenteel het boeiendst is.

Al jaren schopt Telltale Games de ene na de andere aflevering van hun episodische adventures de wereld in. Het zijn de videogame-versies van series, compleet met cliffhangers, characters die op schokkende manieren om het leven komen en lekker veel drama. Maar dan van het goede, anti-GTST soort...

Sinds hun digitale versie van The Walking Dead (met prijzen overladen - 21 miljoen episodes van verkocht) heeft Telltale eindelijk écht de aandacht van de wereld te pakken, en dus is het logische gevolg dat daar nu een tweede seizoen van gestart is. Dit maakt de TWDception compleet, want als je eveneens de tv-serie en de comic volgt, heb je een doctorandustitel nodig om te voorkomen dat alle belevenissen, characters en locaties in je hoofd door elkaar gaan lopen als een te vroeg overeind gezet waterverfschilderij. In season 2 van de game zul je bovendien nog eens geconfronteerd worden met je keuzes uit het eerste seizoen, dus misschien is het tijd om schema's te maken.

Een comic vertalen naar episodic videogames, dat werkte lekker voor Telltale, dus besloten ze om de Vertigo comic-klassieker Fables eveneens zo'n behandeling te geven. Deze serie begon sterk, met niet alleen een hoge shock-factor in episode 1, maar ook boeiende dialogen en goed gebruik van Fables' sterke characters en setting. Daarna deed Ep 2 ons eigenlijk alleen maar verlangen naar meer...

Inmiddels ís er gelukkig meer, en om dit te vieren, en om de Telltale episodic games te eren, is het tijd om awards uit te delen!

BESTE CONVERSATIE

A HOUSE DIVIDED

Ach, die Clementine. Je kunt van haar een knalhard, onverschrokken dametje maken of een lief popje, maar wat je ook voor haar beslist, ze zal je blijven verrassen. Want vaak genoeg zegt ze dingen waar je geen invloed op hebt, en dat kunnen de mooiste momenten zijn. Zoals een gesprek dat ze heeft met Walt, een nieuw personage in Ep 2. Een klein sampeltje:

Clem: *"Everyone underestimates me."*
Walt: *"I bet you've used that to your advantage."*
Clem: *"Sometimes."*
Walt: *"Smart girl."*



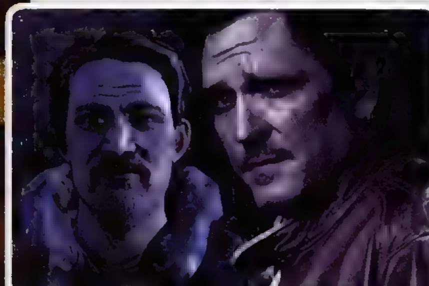
weetje • weetje

Een van de volgende projecten van Telltale is om van Game of Thrones een episodic adventure te maken. Goeie keuze!

BESTE GASTOPTREDEN

A HOUSE DIVIDED

Telltale laat niet vaak bekende acteurs stemmen doen in hun titels, en daarom was het des te verrassender om opeens de ruige, hese klanken van Michael Madsen (Kill Bill, Reservoir Dogs en Sin City) te horen. Madsen speelt een, op z'n zachtst gezegd, dubieus figuur dat wel eens uit zou kunnen groeien tot een van de grootste schurken in dit tweede seizoen óf een van de meest waardevolle bondgenoten.





BESTE CLIFFHANGER

A HOUSE DIVIDED

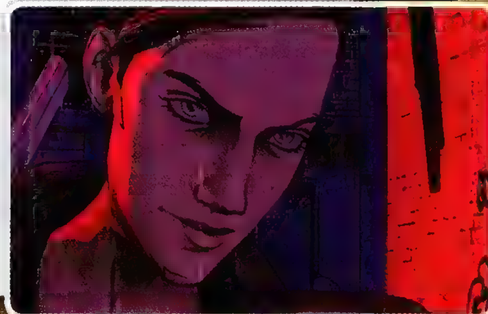
Hoewel ook The Wolf Among Us een interessant einde kent, gaat TWD daar met gemak overheen. Laten we zeggen dat Clementine zich niet in een heel erg comfortabele situatie bevindt als A House Divided eindigt...



BESTE NIEUWE CHARACTER

A CROOKED MILE

Als je een verhaal maakt over sprookjesfiguren die doorgedrongen zijn tot onze realiteit, dan zijn daarin de characters natuurlijk niet geheel onbelangrijk. En hoewel we in The Wolf Among Us al een heleboel figuren zijn tegengekomen die rechtstreeks uit de comics zijn getrokken, is Bloody Mary speciaal voor de game ontwikkeld. Deze gevaarlijke chick kom je helemaal aan het einde van Ep 3 tegen, en meer kan ik er niet over loslaten. We zullen haar zeker terug zien!



MOEILIJKSTE BESLISSING

A HOUSE DIVIDED

'Who did you sit with at dinner?' Het klinkt niet echt als een breinbreker, maar wacht maar tot je deze keuze voor je kiezen krijgt! Beslissen of iemand moet sterven of blijven leven is tot daar aan toe, maar een sociale tweestrijd!? Hellup!



weetje • weetje

Check de review van The Wolf Among Us Ep 1 (en tegelijkertijd van deel 1 van de Fables comic) in PU 240 en die van Ep 2 onder deze link: ***pu.nl/TheWolfAmongUsEp2Review***





BESTE ACTIESCÈNE

A CROOKED MILE

Het zal je niet verrassen dat menig zombie een gat in z'n hoofd rijker wordt in A House Divided, en dat hebben we dan ook allemaal wel eens eerder gezien en gedaan. The Wolf Among Us daarentegen biedt een minder voorspelbare actiescène, waarin hoofdrolspeler Bigby Wolf zichzelf, ehm... 'helemaal laat gaan'.

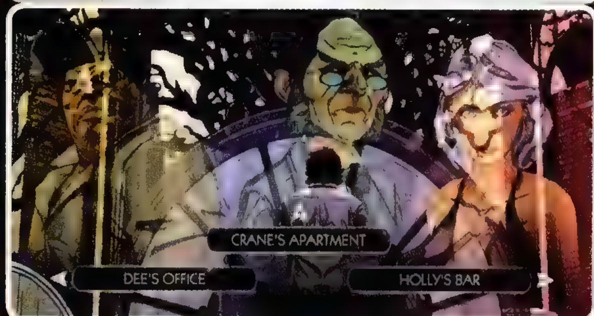
weetje • weetje

Ook de eerste episode van The Walking Dead: Season 2 is gereviewed, en die vind je hier: ***pu.nl/ AllThatRemainsReview*** *Bekijk ook vooral even de discussie eronder in de comments. Shit gaat los!*

PRUTSER BONUSPRIJS! GROOTSTE BUG

A CROOKED MILE

Kijk, Telltale is verdomd goed in verhalen vertellen. Het technische aspect van videogames, daar is de ontwikkelaar dan weer iets minder sterk in. De console-versies van hun adventures stotteren meer dan een drilborende Scatman John en A Crooked Mile had tijdens mijn speelsessie een wel heel bijzondere bug: bij het begin van een bepaald hoofdstuk zag ik Bigby praten met Bufkin de vliegende aap, zonder dat hun monden bewogen of ik hen überhaupt kon hóren praten. Als er een keuzemoment kwam, stond er bij elke knop de tot de verbeelding sprekende woorden 'This Choice is Blank' in plaats van iets nuttigs, tot drie keer toe. OUCH! Na het herstarten van het segment ging het gelukkig weer prima, maar het was effe alsof ik naar een preview-event was getransporteerd!



WINNAAR



The Walking Dead: Season 2, Episode 2 - A House Divided is de grote winnaar van deze Award show met maar liefst vier van de zes prijzen! The Wolf Among Us moet met BIG-aars verrassingen komen in de laatste twee Eps willen ze ook maar in de buurt komen van TWD Season 2. Dus als je moet kiezen tussen deze twee series lijkt 't me duidelijk: ga voor The Walking Dead! ✖

DE TECHNIEK ACHTER THE WITCHER 3

Het uitstel van The Witcher 3 naar volgend jaar was best effe slikken. Gelukkig kwam Jan op Level-Up twee leden van het ontwikkelteam van CD Projekt Red tegen en zo raakte hij weer helemaal in de ban van deze veelbelovende open-wereld RPG.

Nog voordat de makers van Game of Thrones fantasy, seks en draken als een broeierige mix aan de wereld opdienden, combineerde Geralt of Rivia al meedogenloze zwaardgevechten met het versieren van vrouwen. De grijs gelokte demonenslachter haalt begin 2015 nog één keer alles uit de kast in The Witcher 3, waarmee tegelijkertijd de overstap naar een open wereld avontuur wordt gemaakt.
Ik hoopte in Berlijn, tijdens Bandai Namco's Level Up event, dan ook nieuwe gameplay te zien, maar dat was helaas niet het geval. Teleurstelling veranderde echter al snel in hernieuwde interesse toen ik een uitgebreid kijkje kreeg achter de techniek van The Witcher 3. Met als gevolg dat ik nog meer ontzag heb gekregen voor deze ongelofelijk ambitieuze game.

IN DIENST VAN HET VERHAAL

Balázs Török is een serieus man. Hij lacht niet of nauwelijks en als hij al lacht, lijkt het meer uit beleefdheid. Török heeft dan ook een belangrijke taak; hij is Lead Engine programmeur en daarmee verantwoordelijk voor de nieuwe RED 3 engine, het kloppende hart van The Witcher 3.

"Wij werken aan een nieuwe rendertechniek waarmee we bijna CGI filmkwaliteit kunnen bereiken."

Török: "Het belangrijkste was dat de motor achter het spel een grote, open wereld moest aankunnen. Dat vereiste een heel andere manier van werken met allerlei nieuwe technieken op het gebied van graphics, streaming, belichting, quests en ga zo maar door. Alles in de wereld heeft een verhaal. De NPC's die je quests geven, de klederdracht in de dorpen en steden, de eilanden die je bezoekt met hun eigen folklore en volkscultuur... Natuurlijk ziet The Witcher 3 er fantastisch uit maar alles staat in dienst van het verhaal."
Miles Tost, Level Designer vult aan: "Meestal werken spellenmakers voor techniek en story een beetje langs elkaar heen. Bij ons is dat niet het geval. Dankzij de nieuwe engine konden mijn designers en ik de grote werelden en omgevingen maken die deze game nodig had. De oorspronkelijke boeken van Andrzej Sapkowski zijn hier leidend. Daarin wordt gesproken over enorme veldslagen, grote steden en uitgebreide gebieden. We móesten wel open wereld gaan."

TROTS

Török is zichtbaar trots op het resultaat tot dusver: "Alles wat je ziet heeft een doel. Zie je die bergen in de achtergrond? Die zijn daar niet als 'window dressing'. Je kunt er gewoon naartoe reizen en je vindt daar dezelfde hoeveelheid details als in dit dorpje hier."
Op dat moment zit ik midden in de presentatie 'Autopsy on the Witcher', waarin de nieuwe technieken en invloeden op de gameplay worden geïllustreerd. Het beeld van een vredig dorpje waar Geralt binnenwandelt, zit inderdaad vol detail en ik zie steeds meer details naarmate ik het shot langer en vaker bekijk. De schaduw van de wieken van de molen, de schaduw van de spelende kinderen in het hoge wuivende koren, een man die bij een put aan het werk is, de beschilderingen op de deurposten van een huis.
In een ander shot zien we een soortgelijk dorpje, alleen staat 't in lichterlaaie. De vuur- en rookeffecten zijn niet minder dan fenomenaal, de harnassen van







de slechteriken - de Wild Hunt – glimmen allemaal levensecht.

Török: "Wij werken aan een nieuwe rendertechniek waarmee we bijna CGI filmkwaliteit kunnen bereiken. Dat is ons doel en we denken dat de hardware daar inmiddels krachtig genoeg voor is."

GEEN SANDBOX

Als ik vraag of je bij wijze van spreken een dorpje binnen kunt wandelen met een fakkel en een korenveld in de brand kunt steken, waarna het hele dorp gek wordt, zegt Török iets heel belangrijks: "The Witcher 3 is geen sandbox game, het is een open-wereld game. Je kunt gaan en staan waar je wil, maar je kunt niet alles doen wat je wil en zomaar op alles en iedereen in gaan hakken. Dit is geen GTA. Dergelijke gameplay past niet bij The Witcher". Tost vult aan: "Naast het verhaal zijn de quests van allesbepalend belang voor de game. Wij houden ervan dingen net even anders te doen, de uitkomsten te kantelen en de speler, en dus ook Geralt, af en toe op het verkeerde been te zetten. Je vindt geen standaard fetch quests in The Witcher 3".

INDRUKWEKKENDE TECHNIEK

Alsof ze het samen afgesproken hebben, keren de makers steeds weer terug naar de techniek van de game. En ja, die is dan ook zeer indrukwekkend. Geralt heeft meer dan twaalfduizend animaties tijdens combat, je kunt handen, hoofden en benen afhakken, afhankelijk van hoe je hakt en vanuit welke hoek, de wereld van The Witcher 3 is bijna veertig keer groter dan die van de vorige game, men belooft dat er geen laadtijden zijn wanneer je als Geralt door de wereld reist en je hebt van meet af aan toegang tot ieder gebied op de kaart. Nieuwe Direct X11 ondersteuning zorgt voor waanzinnige lichteffecten en het nieuwe Hair System (in samenwerking met Nvidia) zorgt voor realistische vachten van dieren en wapperende haren bij mensen.

MULTI STAGE DAMAGE SYSTEEM

Török wil er graag één onderdeel uitlichten en dat is het 'multi stage damage systeem'. Wanneer Geralt een burst-spreuk toepast, bijvoorbeeld in een huis, wordt alles om hem heen beïnvloed. Meubels vliegen in 't rond, zelfs dwars door de ramen heen, waarbij de scherven soldaten buiten het huis kunnen verwonden.


Balázs Török: "Dankzij de nieuwe engine konden mijn designers en ik de grote werelden en omgevingen maken die deze game nodig had."

Een ander voorbeeld is de kop van een opgezet zwijn dat van de muur valt, bovenop een enorm wijnrek. Dat valt vervolgens om, en áls daar een vijand onder staat, zal ie bedolven worden onder de tientallen flessen.

Török: "Het multi stage damage systeem stond niet eens op het wensenlijstje van de game-designers, en geloof me, dat verlanglijstje was lang, heel lang. Maar toen ze deze dynamische manier van magie zelf ervoeren, hebben ze het een wezenlijk onderdeel van de gameplay gemaakt".

Op de vraag aan Török of alle technische hoogstandjes ook op de PS4 en de Xbox One volledig tot hun recht gaan komen, is hij eerlijk: "Alles wat je ziet op de PC werkt straks ook op de next-gen consoles, behalve de nieuwe haartechniek. Voor de rest is het precies dezelfde game met dezelfde technieken. Ja, The Witcher 3 is een echte next-gen game." ✖

CYBERPUNK 2077

Tijdens Level Up in Berlijn liepen alle CD Projekt Red aanwezigen in Cyberpunk 2077 T-shirts rond. Leuk, maar ook een beetje gek. Je bent toch op zo'n persbijeenkomst om The Witcher 3 te promoten? Daarbij is die game nog heel lang van ons verwijderd.

Met de release van The Witcher 3 rond februari 2015 en de trackrecord van de Poolse ontwikkelaar in het achterhoofd, zou het me niets verbazen als Cyberpunk 2077 pas op zijn vroegst in 2016 zal releasen.





SKYLANDERS TRAP TEAM VE

Jan en Wouter zijn eigenlijk twee kleine kleuters die de hele dag over van alles en nog wat kibbelen en het liefst elkaars LEGO-poppetjes en figurines afpakken. Ook over de nieuwe delen van Skylanders en Disney Infinity hebben ze weer hun eigen bitchfightje.



INFINITY 2.0 HEEFT MARVEL SUPERHELDEN!

Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes. De naam zegt het al; deze Infinity krijgt de starpower, de superpowers en de franchisepower van de hele Marvel-stal! De Avengers Captain America, The Hulk, Thor, Black Widow, Hawkeye en Iron Man komen in eerste instantie de game verawesome-en, maar in een later stadium worden Spider-Man plus schurken en de Guardians of the Galaxy (check de film in augustus) ook toegevoegd. Ik zag zelfs M.O.D.O.K. (een bad guy die in feite een enorm hoofd is) en Loki langskomen, dus er kan wel eens meer uit het Marvel universum getrokken worden dan de usual suspects uit de films. Nu jij weer, Jan...

MAAR IN SKYLANDERS KAN JE NU SCHURKEN VANGEN!

Trap Team kent veertig ingame schurken die je mag verslaan met een van de vijftig(!) nieuwe Skylanders of met je reeds bestaande verzameling poppetjes. Daarnaast, als je over de juiste 'elemental' kristallen beschikt, kun je die schurken vangen. Dan hoor je, via een microfoontje in de nieuwe *Traptanium Portal*, de schurk in kwestie huilie-huilie doen. Als je vervolgens het kristal omdraait, turn je letterlijk de bad guy en beschik je ingame over de schurk die dan aan jouw kant vecht. Beetje Pokémon-achtig, gotta catch 'em all, dus.



DE POPPETJES IN SKYLANDERS ZIJN BETER DAN OOIT!

De poppetjes van Skylanders zijn in alle eerlijkheid een tikkie wisselvallig. Ik vind er ronduit prachtige tussen zitten, maar soms ook volstrekt inwisselbare. De Giants waren zonder twijfel de mooiste maar ook Trap Team heeft weer een hele sloot beauty's voor je in petto. Sterker, ik heb het idee dat de makers extra hun best hebben gedaan om wat meer karakter mee te geven aan de bonte stoet poppetjes. Ze zijn stevig, glimmend en vol details. Met name het feit dat de wapens (hamers, zwaarden, schietijzers) even grappig als gedetailleerd zijn vormgegeven, plus het feit dat ze in sommige gevallen licht geven als je ze op de portal zet (dat zie ik Iron Man niet doen, Wouter!), maakt het weer een feest om er zowel ingame als daarbuiten mee te spelen... of ze gewoon neer te zetten en zwijmelend naar te kijken.

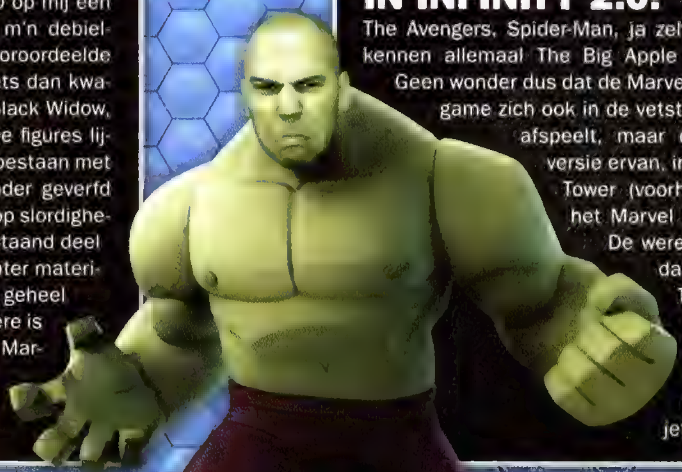


MAAR DE INFINITY SUPER HEROES ZIJN KAKELVERS EN BLOEDMOOI!

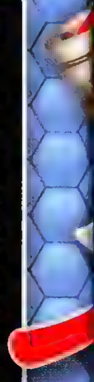


Nou ben ik sowieso al een grootverzamelaar van superhelden statues, action figures en bustes, dus hebben de wonderschone figurines van Infinity 2.0 op mij een werking vergelijkbaar met kattenkruid op m'n debielste kat, Moksie. Maar zelfs als ik m'n bevooroordeelde Marvel-lovers bril afzet, zie en voel ik niets dan kwaliteit als ik de gestileerde versies van Black Widow, Thor en Iron Man bevoel en bekwijl. De figures lijken nu uit verschillende elementen te bestaan met elk hun eigen kleur, waardoor er minder geverfd hoeft te worden en er dus minder kans op slordigheden is. Zo is Thor z'n cape een losstaand deel van de figure, bestaand uit zachter materiaal, op kundige wijze aan het geheel bevestigd. Het meest bijzondere is echter dat de combinatie van Marvel-characters met de scherpe, kiddy doch stoere Infinity-stijl nagenoeg perfect is!

VERKEN HUGE MANHATTAN IN INFINITY 2.0!



The Avengers, Spider-Man, ja zelfs de Fantastic Four kennen allemaal The Big Apple als hun thuisbasis. Geen wonder dus dat de Marvel Super Heroes basegame zich ook in de vetste stad van de wereld afspeelt, maar dan wel de Marvel-versie ervan, inclusief The Avengers Tower (voorheen Stark Tower in het Marvel Cinematic Universe). De wereld is vier keer groter dan het Manhattan in The Incredibles basegame en je kunt er nu ook overheen vliegen met de hamer van Thor en de jet boots van Iron Man!





RSUS DISNEY INFINITY 2.0

MAAR DE SKYLANDS ZIJN VEEL MOOIER!

De (speel)werelden van Skylanders worden per nieuw deel mooier, in tegenstelling tot sommige grauwe inwisselbare steden bij bepaalde andere games (uche). Met name Swap Force introduceerde kleurrijke, tot de verbeelding sprekende werelden die steeds weer wisten te verrassen en met Trap Team hebben de makers er weer een tandje bijgezet. Bovendien zitten de werelden vol verborgen sub-werelden die je alleen kunt betreden met de Skylanders die tot de juiste elementgroep behoren.

IN TRAP TEAM MAAK JE VAN BAD GUYS, GOOD GUYS!

Enerzijds heb je opnieuw een keur aan nieuwe Skylanders met uiteenlopende krachten en wapens, en reis je Skylands rond op zoek naar nieuwe avonturen waarbij actie en platform gameplay met een vleugje RPG op laagdrempelige wijze met elkaar gecombineerd worden. Daarnaast is het vangen en inzetten van de bad-guys-turned-good-guys natuurlijk extra leuk. Als je de schurk eenmaal gevangen hebt, met het daarvoor bedoelde kristal, mag je deze, net als bij een los Skylander poppetje, daarna inzetten wanneer je maar wil. Aan de basis gameplay zal voor de rest niet zo heel veel veranderen, maar dat hoeft ook niet want de uiteenlopende personages stelen de show. Het vernietigbare karakter van de game, net als bij de LEGO-spellen, blijft onverminderd plezierig.

MAAR INFINITY 2.0 KENT WAARDIGE COMBAT!

Infinity 2.0 is nu geen kinderspel meer! De superhelden kennen verschillende classes (Hawkeye is bijvoorbeeld ranged, terwijl Iron Man en Captain America brawlers zijn) en hebben een hele sloot aan moves die je kunt samenstellen uit een fikse skilltree. Jawel, levellen heeft in 2.0 daadwerkelijk zin dankzij deze RPG-stijl toevoeging die de combat veel dieper zal maken dan alleen rammen op de X tot je vijand in stukken uiteen valt. Terwijl de games van LEGO, die ongeveer net zo kiddy zijn als Infinity, al tientallen delen dezelfde ram-zonder-tact-op-de-knoppen-combat kent, durft Avalanche op dat gebied nu al flink te innoveren. Want Jan vindt alles van de LEGO-titels misschien wel onverminderd goed blijven, maar sommige mensen willen MEER!

DE TOY BOX: SPEELGOED VOORBIJ!

De disc van Disney Infinity 2.0 bevat ook dit keer weer de Toy Box, een vrij te veranderen wereld waarin je helemaal los kunt gaan met honderden bouwstenen en waarin je ook je eigen games kunt maken. Dit keer behoren dungeon crawlers en tower defense games zelfs tot de 'create your own Marvel game'-opties. Bovendien komt er nog massa's gratis content, waarvoor Avalanche een dude uit de Infinity-community heeft aangenomen. Maar het belangrijkste is de schier oneindige bron van Super Heroes waaruit deze game kan putten! Meer info daarover volgt op de E3...

TRAP TEAM: MEER DAN ROBUUST!

Skylanders Trap Team focust hoofdzakelijk op een robuuste en omvangrijke story line, net als zijn voorgangers. Het spel heeft natuurlijk de nodige ingame minigames ter verstrooiing plus een zeer hoog verzamelgehalte. Ook de versus stand, zoals de Arena Mode, zal vast en zeker weer zijn opwachting maken. En misschien heeft Activision daar bovenop ook nog wel meer troeven achter de hand voor de E3, hoor Wouter! De strijd is nog niet beslist!

MAAR WELKE WORDT NU BETER?

Ik kan, alles overwegend, maar één conclusie trekken: DAT JULLIE ALLEBEI VEEEEL TE OUD ZIJN VOOR DEZE ONZIN! Ga snel een RPG of een shooter spelen die bij jullie leeftijd past, stelletje mega-baklappen!

SKYLANDERS TRAP TEAM
Release: 10 oktober 2014
Platform: 3DS / PC / PS3 / PS4 / Wii / Wii U / Xbox 360 / Xbox One

DISNEY INFINITY 2.0
Release: september 2014
Platform: PC / PS3 / PS4 / Wii U / Xbox 360 / Xbox One

AANGENAME GEKTE IN BERLIJN

BANDAI NAMCO'S LEVEL-UP 2014

Na Las Vegas, San Francisco, Dubai en New York, was deze keer Berlijn het decor voor Bandai Namco's jaarlijkse Level Up event. Jan was ter plekke en vermaakte zich kostelijk met de line-up van de Japanse grootmacht.

Berlijn omschrijven is niet eenvoudig, maar dat de stad al decennia lang indruk maakt op iedereen die de metropool aandoet, staat buiten kijf. *'It is the greatest cultural extravaganza that one could imagine'*, aldus David Bowie in de jaren zeventig.
Wat dat betreft was Berlijn een toepasselijke plek voor Bandai Namco's jaarlijkse line-up event want extravagant zijn de Japanners zeker. Enerzijds zijn er de typische Japanse gameseries die al jarenlang op koers liggen en langzaam maar zeker ook in de Westerse wereld voet aan de grond krijgen, zoals bijvoorbeeld de Tales of... serie. Dan zijn er de inmiddels klinkende namen zoals Tekken, Ridge Racer, Ace Combat en recenter Dark Souls. De laatste jaren zijn er ook slimme Westerse allianties gesmeed, bijvoorbeeld met Codemasters en de makers van The Witcher. En dan zijn er nog die aangenaam gestoorde Japanse games als JoJo's Bizarre Adventure die enkel en alleen maar uit het land van de rijzende zon kúnnen komen.
Alle spellen beschrijven die op Level Up te zien waren voert te ver, dus heb ik me beperkt tot de meest opvallende games (die nog niet uit zijn).

JRPG OP Z'N WESTERS

Tales of Xillia krijgt een vervolg met, jawel, *Tales of Xillia 2*. Nou zijn JRPG's in de regel meer het domein van Florian en Samuel, maar voor de Tales-serie maak ik graag een uitzondering. En dat heeft alles te maken met het snelle real-time vechtsysteem van de serie. Geen saai om-de-beurt-klappen-uitdelen, maar gewoon direct knoppen rammen wanneer de vijand zich aandient. Zo ook in ToX2 waarin Ludger Kresnik de hoofdrol heeft. Kresnik heeft drie stances: double guns, double swords of een groot, tweehandig wapen, en met één druk op de knop wissel je tussen die drie.
Opvallend is dat de kleurrijke vormgeving deze keer is ingeruild voor een grauwe, film noir-achtige wereld. Dat is bewust gedaan omdat het verhaal volgens de makers donkerder en grimmiger is, zoals wel vaker bij een derde deel.
Keuzes in je quests zijn belangrijk en hebben consequenties; zo geef je de wereld door je ingame acties letterlijk meer of minder kleur.
Naast een reeks nieuwe personages keren oude bekenden Jude en Milla terug en worden fans van de eerst ToX met deze sequel op hun wenken bediend.

TALES OF XILLIA 2 | **PS3 / 2014**

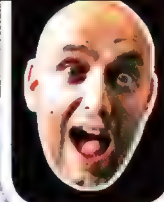
Kobus brengt - met de vlam in de pijp - ons naar Schiphol. We rijden twee keer fout en komen er dan achter dat onze stagiair pas net een week zijn rijbewijs heeft... na eerst vier keer gezakt te zijn!

Na een kort vluchtje en dito taxiritje komen we aan bij ons hotel. De lobby met de bijna dertig meter hoge aquacilinder is overweldigend. Rapture is er niets bij!

De volgende dag vroeg op. Op naar de venue waar we de hele dag games mogen spelen. Level-up is officieel begonnen!

weetje • weetje

Komende winter komt er nóg een Tales-game uit, exclusief voor de PS Vita: Tales of Hearts.





GRATIS, GRATIS...

De opmars van free-to-play is natuurlijk ook Bandai Namco niet ontgaan. Men probeerde het al eens eerder met Ridge Racer: Driftopia (dat gigantisch flopte) en Tekken Card Tournament (dat redelijk succesvol was). Inmiddels kunnen er weer een paar games aan het gratis lijstje worden toegevoegd.

Soulcalibur: Lost Swords is nu uit voor PSN (zie ook pagina 77). *Ace Combat: Infinity* verschijnt ongeveer als je dit leest en is exclusief voor de PS3. Deze gratis Ace Combat kent zowel singleplayer als multiplayer content, waarbij de eerste een verhaal-gedreven campagne kent met een trits solomissies.

Erg interessant is de combi van co-op en competitieve multiplayer waarbij twee teams van vier man het opnemen tegen een NPG-gedreven vijand. Uiteraard is het de bedoeling dat jouw team als eerste de vijand uitschakelt en tegelijkertijd de menselijke rivalen uit de lucht knalt.

SOULCALIBUR: LOST SWORDS | PSN / OUT NOW
ACE COMBAT: INFINITY | PS3 / MEI 2014



weetje • weetje
De PC-versie van Dark Souls II was ook speelbaar (zie pagina 75). Oef, wat ziet die game er mooi uit, zeg.

... EN NOG EENS GRATIS!

Belangrijkste aankondiging op F2P-gebied was *Rise of Incarnates*, een gratis Battle Arena Fighter van de makers van Gundam, Soulcalibur en Tekken. Opvallend is dat de game vooralsnog alleen op PC te spelen is, terwijl fighters toch vooral in de arcadehal en op consoles succesvol zijn.

De makers (met toptalenten als Ryuichiro 'Dragon' Baba, Daisuke Murano en Michael Murray in de gelederen) stellen echter dat F2P op de PC meer is ingeburgerd, dus dat men daar eerst haar nieuwe IP wil lanceren. Daarna kijken ze wel verder.

Ik kon de game al even spelen en wat opviel was de mix tussen de Tekken- en de Gundam speelstijl. Je knokt en schiet in grote, open arena's waarbij je door de lucht kunt vliegen, met wapens van afstand op elkaar kunt schieten, vuurbollen en andersoortige krachten op elkaar los kan laten en close combat op elkaar intrapt en slaat.

Alle personages hebben een God/Demon-transformatie waarmee ze speciale krachten kunnen inzetten. Lilith kan bijvoorbeeld door haar vijanden te kussen, transformeren in een sexy, vliegende demon met superkrachten, terwijl The Grim Reaper een groep zombies kan oproepen en diezelfde groep in een enorme, draaiende bal van ondoden verandert. Ares kan goed knallen en knokken, en roept desgewenst de schaduwkrijger Deuteros op die al zijn acties nabootst.

Aangezien je altijd in een team speelt en altijd twee-tegen-twee potjes uitvecht, levert dat - afhankelijk van de samenstelling - steeds weer een andere dynamiek op.

In afwachting van het specifieke free-to-play model dat erachter zit (daarover wilde men nog weinig kwijt) zou dit wel eens een heel belangrijke en grote titel kunnen worden, al denk ik wel dat het handig is de game ook naar de consoles te brengen.



RISE OF INCARNATES | PC / Q3-Q4 2014

weetje • weetje
De mannen van CD Projekt Red waren van de partij om wat meer over de technische achtergrond van The Witcher 3 te praten. Mijn interview met hen vind je op pagina 52.

Het evenement vindt plaats in een soort oude, gerestaureerde kerk. Nice!

Ik haal mijn badge op en zit in groep E. Bij de badge zit een goodiebag met o.a. een Pac-Man knuffel en een supercool artbook van Short Peace.

Presenteren met een mondkapje op én een tolk. Het is weer eens wat anders.





ODE AAN PORTAL

Een aangename verrassing was *Deadcore*, een indie-game die gemaakt is door het Franse 5 Bits Games dat daadwerkelijk uit niet meer dan vijf man bestaat.
Het betreft een first-person puzzel-shooter. Het is tegelijkertijd een openlijke liefdesverklaring aan Valve's Portal, al heeft de game gelukkig genoeg eigen smoel om fier overeind te blijven.
In plaats van een Portal Gun draag je een Switch Gun bij je, waarmee je schuivende muren, energie-pits, jump-tegels, beveiliging-robots en allerhande zaken in de omgeving kunt activeren of uit kan zetten. Daarnaast dien je vooral erg goed en veel te springen, want je bevindt je in een geheimzinnige, angstwekkend hoge toren die is opgebouwd uit honderden zwevende platformen en mind-fuckende puzzels.
Aangezien ik hoogtevrees heb, zat ik verkrampt met de controller in mijn bezwete knuistjes te trillen (de game is uiteraard ook met muis en toetsenbord speelbaar), maar was ik tegelijkertijd erg gecharmeerd van de bijzondere, vervreemdende sci-fi setting van Deadcore. Ik viel nogal eens naar beneden maar gelukkig brengen de dubbele jump en de savepoints je beetje bij beetje dichter bij de ontknoping. Een advies voor gelijkgestemden: niet naar beneden kijken!
De game is al uit in Early Acces via **www.desura.com** dus je kunt hem al binnenhalen. Uiteindelijke doel van de makers is om de ultieme SpeedRun game te maken, met een wereldwijde ladder waarop de tijden van de koelste kikkers komen te prijken.

DEADCORE | PC / Q2 2014



ABSURD & UITGEBREID

Ik ben geen fan van Naruto en One Piece Unlimited, al zie ik ook wel in dat fans van anime en daar aan gelinkte games met beide series op hun wenken worden bediend. Ook het nieuwe *One Piece Unlimited World Red* is niet mijn ding, maar de game zit tot z'n strotje gevuld met online en offline gamemodi en kent bizarre bosses en dito personages. Vechten tegen een boomlange piraat met het gezicht van een pierrot, gehuld in een 18e eeuws kostuum? Iets dergelijks kunnen alleen Japanners bedenken. En dan de nieuwe Naruto. Voluit heet ie *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Revolution* en de mogelijkheden van deze fightinggame zijn duizelingwekkend. De anime effecten in deze game zijn zó mooi en komen zó dicht bij de tekenfilmserie dat het net is alsof je mee knokt in de anime-reeks zelf.
Neem daarbij honderd verschillende personages met allemaal drie vechtstijlen en transformaties, en je mag spreken van de meest uitgebreide fighter ooit!

ONE PIECE UNLIMITED WORLD RED | PC - PS3 - XBOX 360 / SEPTEMBER 2014
NS: ULTIMATE NINJA STORM REVOLUTION | PS3 - XBOX 360 / 27 JUNI 2014



weetje • weetje

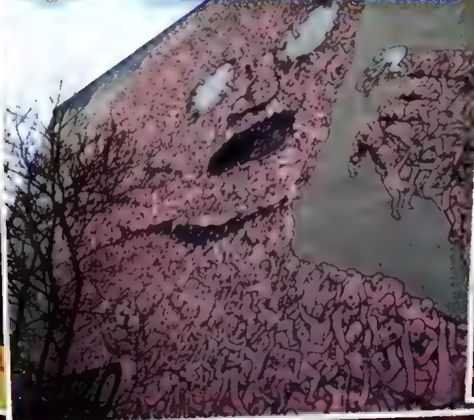
Cyberpunk 2077 van CD Projekt Red maakt gebruik van dezelfde engine als The Witcher 3. De kans is dus zeer groot dat ook díe game open-wereld wordt.



's Avonds is er een feestje. Meest populair? De open bar en de Pac-Man fotobooth.



Berlijn is fraai. De Dom is een plaatje en sommige graffiti en murals zijn waanzinnig.





De tweede dag veel interviews met allerlei Japanse dwazen. Suda51 is ook van de partij voor Short Peace.

EEN VERRASSING

Een van de grote verrassingen was de onthulling van *GRID: Autosport*. Ik wist dat Codemasters een nieuwe racegame zou onthullen, maar ik had mijn geld gezet op een nieuwe DiRT of, veiliger, op F1 2014. Zeker als je weet dat GRID 2 pas een jaar geleden verscheen.

Toch is dit geen oude wijn in nieuwe zakken, zo verzekerden de makers me. En dat was te zien én te voelen, want de game was uitgebreid speelbaar.

Voor een alfa-versie liep GRID: Autosport als een zonnetje, al zeg ik er meteen bij dat ik de game op PC speelde. Daar zag ie er zo belachelijk goed uit en klonk ie zo lekker, dat het straks slikken wordt om de grafische stap terug op console te ervaren. Toch zijn alle drie de games content-wise exact hetzelfde.

Dingen die het meest opvielen, waren de handling, die een stukje strakker is geworden, en de A.I., want de computergestuurde bolides leken weer iets meer richting het simulatie-spectrum te kruipen. Toch houdt de game nog steeds een goede balans tussen arcade en sim, tussen enerzijds realistisch ogen en sturen, en anderzijds plezierig racen.

Kom je net uit Need for Speed dan beland je vaker naast de track dan je lief is, maar als je geconcentreerd de bochten pakt, goed instuurt én op je medecoureurs let, blijf je overeind. Bovendien zijn er allerhande hulpmiddelen aan en uit te vinken om ook de nieuwkomers tegemoet te komen.

De game huisvest vijf racecategorieën: Touring Cars, Endurance Events, Open Wheel Racing, Drift Events en Street Races, en iedere categorie kent verschillende speelstijlen en bijbehorende bolides. Een straatrace voelt dus direct anders dan scheuren in Touring Cars.

Online wordt steeds belangrijker, en daarom is er een prominente rol weggelegd voor Codemasters' online hub genaamd Racenet. Hierin deze keer een grote rol voor Clubs, een speciale groep vrienden die maximaal honderd leden kan huisvesten en waarmee je online toernooien doet en geselecteerde races rijdt.

De mensen van Sony's Driveclub staan nu waarschijnlijk met hun hoofden tegen een muur te bonken. Hun unieke haakje is 'slechts' een van de features van de nieuwe GRID. Het kan raar lopen.

GRID AUTOSPORT | **PC - PS3 - XBOX 360 / JUNI 2014**







weetje • weetje

Codemasters' Formule 1 2014 komt uiteraard ook nog gewoon uit dit jaar.

ANIME SCHATKIST

Speciale vermelding is er voor *Short Peace*, een unieke samenwerking tussen een aantal Japanse grootheden op het gebied van anime en games. Het betreft een uniek project dat bestaat uit vier korte anime-films, geregisseerd door vier verschillende regisseurs én een korte game: Short Peace: Ranko Tsukigime Enterprise, bedacht en ontworpen door Suda51. De game is een Endless Runner die vooral opvalt door z'n bizarre vormgeving, maar het zijn met name de vier korte films die de Japanofielen onder ons zullen doen kwijlen van genot. Zeker als je weet dat de grote Katsuhiro Otomo (Akira, Steamboy) de korte film 'Combustible' geregisseerd heeft en de productie heeft gedaan van 'A Farewell to Weapons'.

Short Peace is net uit, dus kenners weten wat ze te doen staat.

SHORT PEACE | **PS3 / OUT NOW**





De CEO van CyberConnect2 Hiroshi Matsuyama verkleed als Naruto. Als je zo presenteert en interviews geeft, ben je letterlijk én figuurlijk een baas!



Hideo Baba Draagt altijd een knuffel met zich mee. Dit poezenbeest is zijn mascotte voor Tales of Xillia 2.



Een van de meest indrukwekkende titels was Rise of Incarnates, een free-to-play fighter van de makers van Tekken, Soulcalibur en Gundam. Natuurlijk hoort daar een traditionele pose bij een game-banner bij.

AFBRANDEN FIRE TV PURE STEMMINGMAKERIJ

DE STELLING VAN JJ

DE MICROCONSOLES KOMEN ER AAN!

Onlangs kondigde online supershop Amazon een set top box genaamd Fire TV aan, waar je ook op kan gamen... en binnen 24 uur maakten gamers & media het apparaat met de grond gelijk. Dat soort kortzichtig gelul maakt JJ kwaad. En als JJ kwaad is...

Wat is dat nou voor vooringenomen gezeik? Amazon meldt dat ze iets gaan maken waar je op kunt gamen en binnen no time is het al driedubbel kut. Hoezo? Omdat Fire TV 99 dollar kost? Omdat Amazon geen enkele ervaring heeft met games? Omdat de eerste aangekondigde games niet über waren? Omdat de eerste generatie microconsoles zoals de Gamelink en Ouya nep waren? Omdat de controller van de Fire TV er niet uitziet?
Face it, er zijn op dit moment geen goede argumenten om de boel nu al af te branden. Het is pure stemmingmakerij ingegeven door het feit dat een grote buitenstaander 'onze' wereld binnendringt. Want toen de Ouya kwam, vond men het wel tof, hoewel er toen veel meer redenen waren om sceptisch te zijn.

SCEPTISCH

Wees gerust, ik ga hier heus niet beweren dat de Fire TV iets geweldigs is. Ik ben ook sceptisch. Het is immers maar weinigen gegeven om als buitenstaander de game-industrie met een nieuw platform te veroveren.
Ik besef terdege dat dit project van Amazon een grote kans heeft om te falen. Maar ik wil nieuwe initiatieven wel beoordelen op wat ze zijn, willen en kunnen. En Fire TV is er nog niet en niemand heeft nog echt onderzocht wat ze willen, kunnen en gaan doen met gaming. Hoog tijd dus om er zelf maar eens in te duiken.

VOORWAARDEN

Laten we beginnen met puur boerenverstand en de kansen op succes van de vooraf bejubelde Ouya vergelijken met Fire TV.
Er zijn zes voorwaarden die tot een succesvolle console leiden.

- Bakken geld om je idee uit te voeren.
- Een goed platform.
- Content die consumenten willen hebben.
- De power om publishers/developers te overtuigen producten voor jouw console te maken.
- De power om de komst van jouw console en content bij iedereen bekend te maken.
- De power om jouw console en content voor iedereen beschikbaar te maken.

Kijken we allereerst naar de Ouya dan weten we dat ze geen geld hadden, (dus) een technologisch matig platform bezaten, nauwelijks vette games hadden, niet aantrekkelijk voor publishers/developers waren

GOOGLE TV

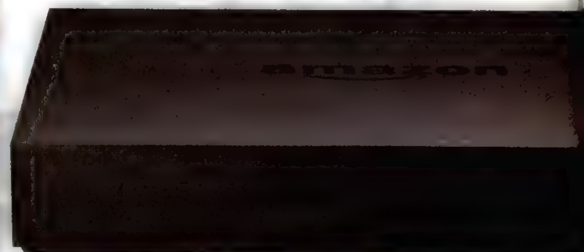
Fire TV staat niet alleen. Men spreekt momenteel al van een tweede generatie miniconsoles. Het gerucht gaat bijvoorbeeld dat ook Google TV met een apparaat komt waar je entertainment op kunt streamen en games op kunt spelen. Zeker is dat Google er in ieder geval aan denkt. Geld is geen probleem en net als Amazon hebben ze bereik en macht om hun console en de content te pushen. Sowieso zijn dit soort bedrijven altijd bezig met de next big thing (zie ook Facebooks aanschaf van Oculus Rift). Een rondvraag langs developers leerde mij dat Google echter nog weinig concreet is geworden naar gamedevelopers toe. Er zijn nog geen opdrachten, noch is men bezig met het opzetten van een eigen studio. Maar wordt zeker vervolgd...





Amazon is de grootste en meest succesvolle online shop ter wereld en bulkt dus van het geld.

Geef Amazon de kans om te bewijzen wat ze kunnen, en hou op met die negativiteit omdat ze zich met geld zouden 'inkopen'.





AMAZON.NL

Leuk die Fire TV, maar er is geen amazon.nl, dus hoe werkt dat dan straks?
Dit is inderdaad een issue. Maar als Amazon serieus is, dan gaan ze niet alleen voor VS en UK, dan willen ze de hele wereld. En met hun doekoe is een oplossing snel geboren.
Wel zullen we hier wat langer op Fire TV moeten wachten. Wat niet erg is, want dan weten we meteen of het apparaat een succes is en toffe content heeft om te spelen.



Fire TV's aangekondigde aanbod aan games is alles behalve verheffend. Minecraft en wat andere Android-based games en dan heb je het wel gehad.

Fire TV wordt niet standaard geleverd met een controller. Amazon mikt dus vooralsnog vooral op mensen die een set top box willen om films en series te kijken.

vanwege geldgebrek, niemand wist waar je de console moest kopen en er was geen poen voor een grote campagne. Nul uit zes dus!
En toch waren veel media en gamers positief. Waarom? Ouya is een indie, en dat maakte het project charmant. Maar met charme alleen produceer je echt geen succesvolle miniconsole.



Met charme alleen produceer je echt geen succesvolle miniconsole.

VIJF UIT ZES

Fire TV is in wezen ook een miniconsole. Amazon is de grootste en meest succesvolle online shop ter wereld en bulkt dus van het geld. Ik heb nog niet met Fire TV gespeeld, maar ik ga ervanuit dat Amazon met dat geld in staat is een fatsoenlijk apparaat te produceren. Dat het wat goedkoop oogt (kuch controller kuch) is logisch, want het apparaat kost maar 99$.
Over de content kom ik later te spreken, maar de rijk gevulde geldbuidel van Amazon plus het giga bereik zorgt ervoor dat elke publisher/developer op z'n minst wil overwegen of Fire TV een goed platform is. En met hun online shop kunnen ze iedereen in de wereld simpel en goedkoop bereiken, of het nu om verkoop of reclame gaat.
Vijf uit zes dus in ieder geval. Maar nee, Fire TV is nu al een flop...

TWIJFEL

De gamer-content is het enige punt van twijfel, en de belangrijkste voedingsbodem voor het negatieve sentiment dat er onder gamers leeft ten aanzien van Fire TV. Alleen hoor ik niet de juiste argumenten. Die zijn er wel. Allereerst het feit dat Fire TV niet standaard geleverd wordt met een controller. Amazon mikt dus vooralsnog vooral op mensen die een set top box willen om films en series te kijken.
Daarnaast is het tot nu toe aangekondigde aanbod aan games alles behalve indrukwekkend. Minecraft en wat andere Android-based games en dan heb je het wel gehad.
Dit gegeven maakt inderdaad niet blij. Maar deed de launch line-up van de Wii U, PS4 en Xbox One dat dan wel? Nee, en toch waren die consoles niet meteen nep; je moet immers naar de lange termijn visie kijken.
Klopt het beeld dat Amazon weinig op heeft met games eigenlijk wel? Nee, want waarom investeert het bedrijf dan momenteel in het opzetten van een eigen gamedevelopment studio? Waarom kopen ze de studio achter Killer Instinct en halen ze sleutelfiguren bij Ubisoft en Valve weg? Waarom zijn recruiters van Amazon bij elk event prominent aanwezig? Dan moet je toch wel interesse in games hebben?



FILOSOFIE

Een rondgang langs developers leert dat Amazon wel degelijk een filosofie heeft achter hun gameverhaal. Op de consoles/PC heb je de triple A games van 60 euro en op de mobiles/tablets de simpelere spelletjes van 89 cent tot een tientje. Maar wat als je nu triple A-achtige ervaringen maakt voor 15 à 20 euro die je snel en eenvoudig online binnen hengelt?
Kan triple A niet omdat de Fire TV te weinig vermogen en geheugen heeft? Misschien, maar waarom praat Amazon dan met onder andere OnLive? Dan kun je dikke games gewoon streamen.
Niet interessant t.o.v. de echte triple A titels? Nou, de meeste mensen wachten tot games goedkoper zijn, eenvoudigweg omdat ze het niet belangrijk genoeg vinden om er zestig euro aan uit te geven. Dus 15 euro past perfect. Amazon heeft Comixology opgekocht, de grootste online uitgever van comics. Wat als je bij games, films en comics krijgt? Wat als je een abonnement kunt nemen voor films, series, comics en games?

GEEF 'T EEN KANS

Ik ben van mening dat als media en gamers een beetje nuchter verstand plus een snufje research op dit project hadden losgelaten, ze zelf hadden kunnen zien dat hier absoluut iets interessants aan het gebeuren is. Geef Amazon dan ook de kans om te bewijzen wat ze kunnen, en hou op met die negativiteit omdat ze zich met geld zouden 'inkopen'. Bewaar dat voor het moment dat hun project flopt; dan kun je ze twee keer zo hard aanpakken. ✖

EN DE ANDEREN DAN?

Bronnen melden dat Apple TV met een update komt die gamen via hun microconsole mogelijk maakt. Anders dan Amazon, overweegt Apple niet zelf games te gaan maken.
Ook Ouya blijft 't proberen. De komende E3 is voor hun echter wel een beetje de laatste kans.
Over de proef met PS Vita TV in Japan horen we maar weinig, maar de content is er.
En tot slot zijn er nog Microsoft en Samsung die deze trend zouden kunnen volgen, want waarom zei de nieuwe Xbox-divisie baas Phil Spencer onlangs dat Microsoft de middelen en ambitie had om apparaten te ontwikkelen die de wereld zouden veranderen?
En Samsung? Samsung zal vast van zich laten horen als Fire TV een succes is. De Koreaanse grootmacht is geen trendsetter, maar kan als geen ander een bestaande markt binnendringen en uiteindelijk overheersen.
Wordt dus driedubbeldwars vervolgd...

CHECK DIT EN WORD LID!

12 NUMMERS VOOR SLECHTS € 25,75



POWER UNLIMITED 6 MAANDEN GRATIS

BETAAL SLECHTS VOOR EEN HALF JAAR EN ONTVANG HET TWEEDE HALF JAAR GRATIS! ALS ABONNEE ONTVANG JE PU OOK GRATIS DIGITAAL!
DAT ZIJN 12 NUMMERS VOOR SLECHTS € 25,75.
GA NAAR: PU.NL/ABONNEREN







POWER UNLIMITED PU.NL/ABONNEREN

REVIEWBLAD

TOPSCORE

FASTER THAN LIGHT
(PAG. 074)





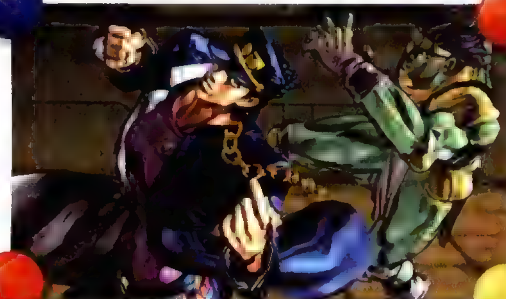
WAANZIN OP MOTOREN

TRIALS FUSION
(PAG. 066)



WAANZIN OP THE GREEN

MARIO GOLF: WORLD TOUR
(PAG. 069)



WAANZIN IN DE RING

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE: ALL STAR BATTLE
(PAG. 072)

Mijn 5 Centen - Ook deze maand delen we slechts één Gold Award uit, en wederom doen we dat aan een 'Ook Gespeeld'-game. Waarmee deze rubriek, die dit nummer exact een jaar bestaat, z'n bestaansrecht maar weer eens aantoont.
Het tegenovergestelde geldt voor deze pagina genaamd 'reviewblad', want daar gaan we na dit nummer mee stoppen. Reden daarvoor is onder andere dat we het wel een beetje gehad hebben met die '5 Centen', een stukje dat te vaak een verplicht nummertje werd (natuurlijk niet als ik 'm schreef...) en het ook qua vormgeving in onze ogen een beetje outdated is. Belangrijkste reden is echter dat we ons met de PU wat meer willen gaan richten op features/specials, zoals je de pagina's hiervoor weer hebt kunnen constateren. Natuurlijk blijven de previews en reviews een prominente plek houden, maar om de specials/features wat meer in het zonnetje te zetten, gaat deze pagina dus verdwijnen en zal er een soort 'special-pagina' (we denken nog na over een naam) voor in de plaats komen.
Tja, hoelang de PU ook al bestaat, we blijven er aan prutsen en schaven, want het kan én moet altijd beter! - Ed



* THE SLY COLLECTION
* GOD OF WAR COLLECTION
* TRIALS FUSION
* WARFACE
* KIRBY TRIPLE DELUXE
* MARIO GOLF: WORLD TOUR
* CHILD OF LIGHT
* MONUMENT VALLEY
* JOJO'S BIZARRE ADVENTURE: ALL STAR BATTLE
* BLASTBALL

OOK GESPEELD

* FOOTBALL MANAGER CLASSIC 2014
* FASTER THAN LIGHT (GOLD AWARD)
* HALF MINUTE HERO: THE SECOND COMING
* LEO'S ADVENTURE
* DARK SOULS II
* TRIALS FRONTIER
* KILLZONE: SHADOWFALL - INSURGENT PACK DLC
* BATMAN ARKHAM ORIGINS: A COLD, COLD HEART
* ROLLERCOASTER TYCOON 4 MOBILE
* HITMAN GO
* WAR OF THE VIKINGS
* SOULCALIBUR: LOST SWORDS
* WONDER GOLF

THE SLY/GOD OF WAR COLLECTION

Florian is niet vies van foute combinaties, kijk maar naar zijn kledingstijl. Alleen hij kan bedenken dat de combo van de stealthy Sly Cooper en de aarsschoppende Kratos in één review een goed idee is.



Eigenlijk hebben de Sly Collection en de God of War Collection voor de PS Vita niets met elkaar te maken, behalve dat het in beide gevallen om heruitgaven van de HD-remakes voor de PS3 gaat. Moeten we hier vrolijk van worden en zijn Sly en Kratos voorbeelden van goede poorts, of hebben we hier te maken met schaamteloze uitmelkerij om nog wat geld te verdienen aan oude games die, net als E.T., al lang begraven hadden moeten zijn?

"Kratos' vijanden en omgevingen vertonen slijtage. Bij Sly valt dat minder op door de cartoony look."

Twaalf jaar oud

De Sly Collection bestaat uit Sly Raccoon: Thievius Raccoonus, Sly 2: Band of Thieves en Sly 3: Honor Among Thieves. Dit waren oorspronkelijk PS2-games, waarbij het eerste deel alweer twaalf jaar geleden uitkwam. Toen waren het fantastische spellen, maar nu merk je dat we technisch toch wel effe wat verder zijn, en vooral bij het eerste deel blijkt wel heel duidelijk dat je een wat oudere game aan het spelen bent.

De eerste Sly is ook qua gameplay ouderwets... pittig! Eén keer geraakt worden en je sterft. Je wordt dan ook nog eens teruggegooid naar je vorige checkpoint en dat kan een flink stuk terug zijn. Daar komt bij dat de camera een eigen leven leidt, waardoor je meer dan eens onterecht de afgrond instort!

De eerste Sly is ook iets te lineair voor een platformgame. Je wordt heel erg aan 't handje genomen en geen enkel moment heb je de vrijheid om zelf dingen te ontdekken. Klinkt shitty, maar gelukkig kent het eerste deel ook toffe gameplay momenten, waardoor het best wel weer leuk is om de game te spelen. Thievius Raccoonus mag dan twaalf jaar oud zijn, de introductie van Sly Cooper en zijn vrienden mag je nog steeds een aangename kennismaking noemen.

Vrijheid

Sly 2 en 3 zitten veel beter in elkaar dan het eerste deel. Je krijgt hier meer vrijheid en dat voelt in het geval van Sly Cooper ook logischer. Het doel van de games is immers om met de wasbeer alles te jatten wat los en vast zit en in het eerste deel ging dit te gemakkelijk. In Sly 2 en 3 moet je zelf eerst in een open-ish wereld aanwijzingen verzamelen voordat je overgaat tot de volgende roof. In plaats van dat het wordt voorgekauwd, moet je nu zelf op onderzoek uit!

In de tweede en vooral derde Sly is de gameplay afwisselender. Dat komt mede omdat je trouwe gappies Bentley het Schildpad en Murray het Nijlpaard een grotere rol spelen.





Je speelt regelmatig met deze dudes, waarbij je met Bentley puzzels oplost en met Murray hordes vijanden in elkaar mept. Op de PS2 was het leuk, op de PS3 was het leuk en ja, ook op de PS Vita is het leuk! De grafische upgrade ten opzichte van de originele PS2-versies was op de PS3 al prima en ook op de PS Vita zien de games er goed uit, mede te danken aan het kleinere scherm natuurlijk. De games zijn daarbij verdomd kleurrijk, iets waar het scherm van de handheld goed mee om kan gaan.



Pixelmassa

Iets minder gecharmeerd was ik in eerste instantie van de HD remake poorts van de eerste twee delen van God of War voor de PS Vita. Het probleem van dit soort remakes is dat de gamecode vrij gemakkelijk (lees: goedkoop) geremasterd kan worden naar HD, maar dat geldt niet voor de pre-rendered filmpjes. In alle HD remakes is dat pijnlijk duidelijk, maar vooral bij het eerste deel van God of War zullen je ogen gaan bloeden bij het zien van de pixelmassa. De filmpjes zijn niet eens fullscreen op het scherm van de PS Vita, maar nog is het niet om aan te gluren. Zonde, want de rest ziet er okay uit!

De grijsgrauwe kleuren in God of War komen weliswaar niet fantastisch tot hun recht op de handheld, maar het is nog steeds een flinke upgrade ten opzichte van hoe het op de PS2 was. De HD-beelden werken echter in het geval van God of War ook een beetje averechts, aangezien de simpele textures nu veel beter zichtbaar zijn. Kratos ziet er goed uit, maar de vijanden en de omgevingen vertonen slijtage. Bij de Sly-games valt dat minder op door de cartoony look.

Pure haat

De God of War games mogen er grafisch dan niet meer helemaal top uitzien; we hebben het hier wel over twee van de beste action games ooit gemaakt! De gameplay staat nog steeds als een huis en ondanks dat ik de games nu voor de vijfde keer speel, blijft het fantastisch om zoveel mayhem aan te richten met de pure haat die Kratos heet. De manier waarop deze gast zonder pardon zijn tegenstanders op de meeste brute manieren uit elkaar scheurt, is nog steeds ongeëvenaard.

God of War werkt verrassend lekker onderweg. Om de paar minuten kom je een checkpoint tegen en dat geeft je mooi de gelegenheid om effe snel een can of whoop ass open te trekken! Kratos blijft een absolute baas en het is fijn dat we hem nu kunnen gebruiken om in bus of trein dood en verderf te zaaien. Wel oppassen dat niet iedereen die duivelse grijns op je smoel ziet.



KLIEKJES

De Metal Gear Solid, Jak & Daxter, Sly Raccoon en God of War Collections zijn allemaal voorbeelden van PS2 HD remakes voor de PS3, die later nog naar de PS Vita zijn gebracht. Het is een trend en je kunt er gif op innemen dat er nog meer van dit soort HD Collections naar de PS Vita zullen komen.

Het is best cool dat je klassiekers nu onderweg kunt spelen, maar de PS Vita verdient meer dan deze opgewarmde kliekjes. Er zullen niet veel gamers zijn met een PS Vita, die geen PS3 hebben, dus voor wie worden deze games dan nog een keer op de markt gebracht? De games zijn op alle platforms hetzelfde, dus waarom nu weer knaken neerleggen?

Deze PS Vita poorts van HD Collections worden vaak door een andere studio gedaan dan de originele ontwikkelaar, maar kunnen deze vaak wat kleinere studios zich niet beter bezighouden met het maken van nieuwe games voor de handheld? Indie devs en de wat onbekendere devs doen immers fantastische dingen met de PS Vita!



SLY
SCORE 80

De eerste Sly-game vertoont duidelijk ouderdomskwaaltjes op de Vita, maar Sly 2 en 3 zijn ook nu nog pareltjes van platformgames, iets waar we er sowieso veel te weinig van zien tegenwoordig.

GOD OF WAR
SCORE 82

Elke zichzelf respecterende gamer heeft God of War 1 en 2 al lang overmeesterd, maar voor PS Vita-bezitters die de avonturen van Kratos nog nooit hebben beleefd, is dit verplichte kost!

FLORIAN



Na een uurtje of veertig heb je in alle games alles gestolen wat er te stelen valt. Dat zijn heel veel ritjes in de trein!

40 UREN



BASICS
PLATFORMER
SUCKER PUNCH / SONY
1 SPELER
OUT NOW

Doe lekker rustig aan onderweg en je trekt twintig uur uit de God of War games. Al dat geweld is heerlijk rustgevend in een overvolle trein!

20 UREN



BASICS
ACTION GAME
SANTA MONICA STUDIOS / SONY
1 SPELER
OUT NOW

TRIALS FUSION



De Trials-games zijn tot nu toe een groot succes en Florian snapt dat helemaal. De combi van snelheid en behendigheid is precies zoals ie moet zijn. Om in de perfecte sfeer te komen, testte Floor de nieuwe Fusion met een helm op; zag ie er zelf ook meteen een stuk beter uit.

REVIEW · PS3 · XBOX 360 · PC · PS4 · XBOX ONE



Leuk, er zijn ook quadtrials! Ik zeg altijd maar: een quad, daar spuug ik niet op.

Je hebt 't vast weleens op tv gezien; leipe gasten die een hindernisbaan afleggen met de motor. In een zo kort mogelijke tijd moeten de deelnemers een parcours afleggen met obstakels zoals kisten, bomen, palen, pylonnen en ladders. Dit is in de basis wat Trials Fusion is, maar dan ontzettend over the top!

Toekomstmuziek

Net als in de vorige Trials-games staat je motor on-rails en hoef je dus niet te sturen. Het linkerpookje gebruik je hier om het gewicht van de motorrijder te beïnvloeden. Als je naar achter drukt, verplaats je je gewicht naar het achterwiel en als je naar voren drukt naar je voorwiel. Op deze manier moet je de juiste balans vinden om de obstakels te overmeesteren, maar dat klinkt makkelijker dan het is.

In Trials Fusion hebben de tracks een beetje een science-fiction vibe en dat wordt versterkt door een soundtrack met futuristische bliepjes en bloopjes. De muziek is zeer geslaagd en geeft een industrieel tintje aan het spel, maar de setting zelf is niet helemaal mijn kopje thee.

weetje • weetje

Check de Trials Fusion review op PU.nl voor meer info over de track editor, challenges, online community en skillgames! PU.nl/trialsfusionreview

"De tracks zijn hier en daar wat aan de korte kant, maar absoluut cool verzonnen!"

Chaos

Vooral op de PC en de next-gen consoles ziet Trials Fusion er prachtig uit en de tracks zijn interactiever dan ooit. Regelmatig ontploft de boel om je heen en vliegen de brokstukken om je oren.

Nog leuker is dat de tracks af en toe vervormen in de chaos of ruimte bieden voor meerdere wegen. Het gebeurde hier en daar ook al in de vorige games, maar in Fusion beduidend meer. Er zit daarbij veel variatie in de levels en dat geeft het geheel een grote replay value. De tracks zijn hier en daar wat aan de korte kant, maar absoluut cool verzonnen!

Ragdoll

Het sterkste punt van de game is toch wel de besturing. De motor reageert op een realistische manier, maar omdat het character op de motor een soort ragdoll is, kun je met wat oefening heel vette moves maken en als een dwaas door de levels knallen.

De feedback die je krijgt van je motor is top notch. Het lukt je bij een aantal obstakels gegarandeerd niet om er de eerste keer overheen te komen, maar je snapt meteen wat de bedoeling is en waarom het fout ging. Later in de game wordt het zo godsgruwelijk moeilijk dat je af en toe in staat bent om met controllers te gooien, maar het ligt altijd aan je eigen skills. Bereid je dus voor op een rage-quit, maar het maakte mijn waardering voor de game alleen maar groter.



weetje • weetje

Trials Fusion kan in local multiplayer met maximaal vier spelers worden gespeeld. Je zal de ballen uit je broek lachen!



Knap hoor, en dat ook nog eens achteruit en zonder te kijken!



Deze truc valt nauwelijks nog te toppen. Of je moet 'm doen met een duopassagier...

Platformgame

De vorige Trials-games waren vooral zo briljant vanwege de perfecte mix van snelheid en skills die nodig was om een level te kunnen halen. Als ik één minpunt aan Trials Fusion moet noemen, is het dat die snelheid en skills in deze game wat meer gescheiden zijn. Zeker aan het begin van de game ben je vooral bezig met zoveel mogelijk gas geven, later in de game wordt het bijna een platformgame met een motor. Het is beide dope, maar de overgang is te abrupt, en daardoor zijn de latere levels en zeker de laatste paar tracks misschien wel té moeilijk.

SCORE 87

Op een paar kleine minpuntjes na is Trials Fusion een waardige opvolger van Trials Evolution. De sci-fi setting moet je leuk vinden, maar de gameplay blijft fantastisch!

FLORIAN



Na tien uur ben je het of helemaal zat, óf je krijgt er juist net een beetje gevoel voor. Door de community blijft het in feite oneindig houdbaar!

10 UREN



BASICS

RACEGAME
REDLYNX / UBISOFT
1 - 4 SPELERS
OUT NOW



WARFACE

Na World of Tanks verwelkomt de Xbox 360 met WarFace haar tweede free-to-play titel in korte tijd. Jan checkte of de multiplayer-shooter uit de stal van Crytek overlevingskansen heeft.



Free-to-play, of hipper geschreven F2P, is here to stay. Zoveel is duidelijk. Momenteel ventileert het internet massaal haar ongenoegen over de maandelijkse abonnementskosten van The Elder Scrolls Online terwijl dat een paar jaar geleden bij MMO's nog de gewoonste zaak van de wereld was. Echter, door de enorme hoos aan gratis games in het algemeen en gratis MMO's in het bijzonder, is geld vragen voor een online spelletje tegenwoordig bijna not done. Crytek voorspelde een dergelijk scenario al een aantal jaren geleden. Crysis 3 en Ryse zouden dan ook hun laatste twee traditionele, boxed games zijn. Of Crytek daar verstandig aan doet, is een tweede, want WarFace is nog lang niet de halleluja-blockbuster die Crysis wél was.

weetje • weetje
Crytek heeft nog geen plannen om de game naar de Xbox One te brengen.

Auto-aim

WarFace verscheen vorig jaar vrij geruisloos op PC en scoorde vooral zesjes en krappe zeventjes. De game wordt inmiddels door redelijk wat gamers gespeeld, maar ik geloof niet dat de makers van Call of Duty of Battlefield zich met klotsende oksels zorgen maken over deze concurrent. Tegelijkertijd hoeft niet iedere game vijftien miljoen keer over de toonbank te gaan, en ook met een relatief kleine schare fans - die zich dan wel af en toe van microtransacties bedienen - kun je het lang volhouden. Voordeel van WarFace voor de Xbox 360 is dat alle updates, bugfixes en balanskwesties tot dusver keurig zijn gladgestreken op de console.



"Zijn jij en je homies helemaal fan van multiplayer co-op dan moet je WarFace zéker checken."



Grootste verandering zit 'm in de manier van besturing waarbij de console-versie een semi-vorm van auto-aiming heeft. Voor de rest is het dezelfde game waarin je met vier verschillende klassen (Rifleman, Medic, Engineer en Sniper) in vijf tegen vijf potjes tegen elkaar mag knallen, of je gaat samen met een clubje gezellig co-op spelen.

Tegenvaller

Klein tegenvallertje vind ik de graphics. De criteria voor gratis games zijn wellicht anders dan bij een game waar je zestig euro voor betaalt, maar voor een ontwikkelaar die bekend staat om zijn tech, is het toch wel effe slikken, zeker als je de game vergelijkt met zijn PC-broer. Positief puntje: toen de bèta begon, was het soms echt huilen met de pet op qua inladen van texturen en vertraging maar dat is inmiddels allemaal recht getrokken. De game speelt nu gewoon lekker soepel, en met name over het map-design ben ik erg te spreken. Wat de maps betreft, houden de makers het midden tussen CoD en BF: ze zijn niet zo groot dat je elkaar kwijtraakt maar wel groot genoeg voor alternatieve routes om de tegenpartij te verrassen.

Iedere dag co-op

Wat voor WarFace spreekt, zijn hoofdzakelijk twee dingen: het economiesysteem is zo ingericht dat je nooit één eurocent hoeft te betalen om toch ver te komen. Natuurlijk: lap je, dan stijg je sneller in rank maar het hoeft niet en het is absoluut geen pay-to-win game. Zijn jij en je homies helemaal fan van multiplayer co-op dan moet je WarFace zéker checken, want de al eerder aangehaalde co-op missies zijn erg leuk om te spelen. Feitelijk gaat het om aparte PvE-missies en wordt er iedere dag (!) een nieuwe missie toegevoegd. Denk een beetje aan een level uit een singleplayer-game als Call of Duty, met voorgeprogrammeerde vijanden en gescript spektakel. Leuk om te doorlopen, bonuspunten mee te verdienen en een zo hoog mogelijke score op de wereldladder neer te zetten.

weetje • weetje
Leuk detail: sommige stukken in de maps kun je beklimmen, soms kan dat in je eentje, soms heb je hier de hulp van een teammaat voor nodig.

Of deze twee pluspunten genoeg zijn om WarFace in de rangen der invloedrijke shooters op te nemen, waag ik echter te betwijfelen.

SCORE 72

WarFace ziet er, voor last-gen, redelijk goed uit, speelt prima en loopt soepel, maar... *it won't start a war.*

JAN



Je kunt je hier weken zo niet maanden mee vermaken. En het hoeft je geen rooie cent te kosten!

25+ UREN



BASICS
FREE-TO-PLAY
MULTIPLAYER SHOOTER
CRYTEK KIEV / MICROSOFT
5 - 10 SPELERS
OUT NOW

KIRBY TRIPLE DELUXE



In zijn ontwrichtende boek 'Voorbij goed en kwaad' betoogt filosoof Friedrich Nietzsche dat elk mens in de kern wordt gedreven door de wil tot macht en het verlangen anderen aan die wil te onderwerpen. Volgens Jurjen is Kirby de roze belichaming van die wil.

Verkleed als cowboy, harlekijn of clown overweldigt de roze gesel zijn slachtoffers met zweep, stroomschokken en ballondieren tot de dood erop volgt. In het echt noemen we zo iemand een seriemoordenaar, in Kirby's morbide droomwereldje heet zoiets schattig.
Kijk toch eens hoe schattig Kirby zichzelf in een steen verandert - en een vijand verpulvert. En kijk nou toch eens, hij draagt opeens een grappige helm met een grote hoorn erop - waaraan hij vervolgens een hulpeloos trappelend wezentje rijgt.

Hoe je het ook noemt of beschouwt, de actie voelt altijd wreed en machtig in dit uitmuntende platformspel dat ongeveer net zo strak speelt, klinkt, oogt en voelt als je lul in een middelgrote zeehond (sinds Lenie 't Hart niet meer werkt bij zeehondencrèche Pieterburen, kun je daar na sluitingstijd trouwens heel gemakkelijk binnendringen).

Hyperzuigkracht

Zoals - helaas - inmiddels gebruikelijk in de Kirby-serie, krijg je power-ups vaak vlák voor de hindernissen en vijanden waarbij ze het meest effectief zijn - maar gelukkig wordt het allemaal niet zo beledigend simpel en voorspelbaar als in de directe voorganger op de Wii. Vijanden en omgevingen die je op grappige manieren op het verkeerde been zetten, vormen dit keer zelfs een wezenlijk onderdeel van de Kirby-beleving.
Eindbazen maken sluwe schijnbewegingen, deuren veranderen in vijanden, en sommige puzzeltjes zijn gewoon té schattig om op hun simpelheid te letten, zoals die waarbij je hoofden van sneeuwpoppen op hun rompen moet rollen.



Nog effe zo doorgaan, Kirby, en we kunnen je weer laten opnemen wegens comazuigen.

"De interessantste vernieuwing in dit Kirby-avontuur is de gelaagdheid van de levels."

De machtigste power-up is dit keer een hyperzuigkracht die je complete bomen, huizen, treinen en levelachtergronden laat opslokken. Gelukkig word je ook met dit vermogen regelmatig aan het puzzelen gezet, waardoor deze ultieme kracht eerder opbeurend dan beledigend voor je spelerskwaliteiten voelt.
Sowieso moet je een beetje anders dan gebruikelijk denken door de vele 3D-aspecten die in deze 2D-platfomer zijn verwerkt.

Gelaagdheid

De hyperzuigkracht mag de blikvanger zijn, maar de interessantste vernieuwing in dit Kirby-avontuur is de gelaagdheid van de levels, die het mogelijk maakt dat je met ster of knalpot van de voorgrond naar de achtergrond reist, of andersom. Zeker in de latere werelden leidt dit tot leuke uitdagingen, waarbij je bijvoorbeeld vanuit de voorgrond alvast wat hindernissen op de achtergrond kunt verwijderen, of zoekt naar een manier om van de ene naar de andere laag te komen.
Het 3D-effect versterkt het wonderlijke gevoel van gelaagdheid, helemaal omdat er regelmatig vijanden vanuit de achtergrond jouw kant op komen/schieten, en je soms zelfs in drie dimensies bewegende vijanden aan de voor- of achterkant moet passeren.
In dat soort situaties is het 3D-effect meer dan een esthetische verrijking, omdat het helpt in de diepte te kijken, zodat je gemakkelijker vijanden kunt ontwijken of raken.
Beetje lullig dus, dat dit deel van de ervaring niet is weggelegd voor spelers met een 2DS, of spelers die zo jong zijn dat ze van hun moeders de 3D-schuif niet omhoog mogen duwen. Je weet immers maar nooit: straks raken de kleuterhersenen door het 3D-effect in combinatie met Kirby's wreedheden dusdanig ontregeld dat zo'n kind later verandert in een échte seriemoordenaar. Of - misschien nog wel erger - een filosoof.

Weet je waar Kirby oorspronkelijk vandaan komt? Zuig-Korea.



weetje weetje
Zeehonden die zich tijdens penetratie of doodknuppelen aanstellerig gedragen, worden ook wel huilers genoemd.

HET KLEUTERBROERTJE VAN SMASH BROS.

Anders dan het eveneens aanwezige ritmespelletje Dedede's Drum Dash (1 speler), is het arena-vechtspelletje Kirby Fighters (1 - 4 spelers) écht een leuke minigame, die met zijn power-ups, veranderende stages en daaruit voortvloeiende chaos het kleuterbroertje van Smash Bros. mag heten. Het feit dat slechts één exemplaar van het spel nodig is om met vier spelers tegen elkaar te strijden, maakt de kans groot dat je dit ook daadwerkelijk gaat doen. Wel jammer dat het startaanbod aan power-ups voor joinende spelers kleiner is dan voor de host. Maar laat je daardoor niet tegenhouden!





Kirby lijkt net op zo'n zoetje dat je in je koffie kan doen; een zuigerklontje.

SCORE 82

Helaas is de game niet zo verrassend en vernieuwend als mijn échte oogappeltjes Epic Yarn of Canvas Curse, maar binnen de traditionele Dreamland-platformers in de Kirby-serie is Triple Deluxe toch wel mijn nieuwe favoriet.

JURJEN



Het einde is in een avondje te bereiken, maar honderd procent halen, kost zeker een uur of acht.

8 UREN

3

BASICS
2D-PLATFORMER
HAL LABORATORY / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

MARIO GOLF WORLD TOUR

Parbleu amice, wat een fraaie dag om een randje te galfen. Ik heb puike verhalen geheurd over die nieuwe baan in 't Mashroom Kengdom. Neem jij wat truffeltoastjes en bubbels mee? Zie je zeu...
Oké, klaar met dat irritante kakkeraccent, want tegenwoordig kan iedere boerenlul aan z'n handicap werken in de Mario Golf-games. De nieuwste heet World Tour en Graddus liep een rondje over de greens...

HOLE 1

SFEER

Vanaf het moment dat je de gigantische hal van de Castle Club betreedt, is het er: die onmiskenbare Mario-magie. Het kleurrijk vormgegeven gebouw vormt het hart van World Tour. Hier krijg je hints en tips, koop je nieuwe uitrustingen en kun je kiezen uit een caddybag vol opties, toernooien en (bizarre) challenges. Ook de golfbanen zelf zijn een lust voor het oog. Of je nu op de pittoresk groene Forest Course-fairways staat, of de onherbergzame obstakels van de Mountain Course trotseert: elke cup heeft zijn eigen gezicht en charmes.

SCORE: BIRDIE



HOLE 2

VERNIEUWING

Mijn eerste Mario Golf-titel speelde ik zo'n vijftien jaar geleden op de N64. Dat spel werd eveneens ontwikkeld door Camelot. Zou het daarom zijn dat baandesign, bepaalde challenges en soms zelfs complete (achtergrond)objecten me wel héél erg bekend voorkomen?
Hoe dan ook: vernieuwend is World Tour allerminst. Jammer, maar misschien ook wel inherent aan de sport. Die midgetgolfcourse bij mij in het park biedt immers ook al ruim vijftien jaar exáct dezelfde holes...

SCORE: BOGEY

HOLE 3

GAMEPLAY

Vernieuwend of niet, om de zalige gameplay van World Tour kan niemand heen. Dit is typisch zo'n Nintendo-game die iedereen kan spelen (op 'A' drukken is genoeg), maar alleen de meest hardcore gamers masteren. Bij de perfecte put komen namelijk heel veel dingen kijken. Allereerst de keuze van je personage. Ga je voor rauwe power met Bowser? Of toch de finesse van Luigi? Daarnaast dien je rekening te houden met ondergrond, wind, materiaal, etc. Eenmaal alles bepaald? Time dan met A en voilà... misschien scoor je ooit zo'n heerlijke hole-in-one. Woohoooo!

SCORE: EAGLE

"Zodra je de Castle Club betreedt, is het er: die onmiskenbare Mario-magie."


Bowser golft zo slecht dat ie alleen maar kluiten aarde uit de grond ramt. Wormen gaan uit veiligheid zo dicht mogelijk bij de bal zitten.



HOLE 4

LEVENSDUUR

Mario Golf: World Tour is verslavend. Het spel daagt je uit om telkens een lagere score neer te zetten, iets wat met genoeg oefening steeds beter lukt. Bogeys worden Pars, Pars worden Birdies en Birdies uiteindelijk Eagles en Albatrossen.
Door het repetitieve karakter is dit geen game die je uuuren achter elkaar speelt. In snacksized sessies echter biedt het superieur vertier. Extra uitdagingen als 'sla door alle ringen heen' en 'golfen tegen de klok' zorgen voor afwisseling. En eenmaal genoeg zelfvertrouwen? Mep dan online je vrienden van de baan. Verliezer betaalt de drankjes!



SCORE **83**

Golf heeft niet de instant-funfactor van karten, voetbal of tennis, maar meester-der-toegankelijkheid Mario weet zelfs van deze relatief duffe bezigheid een speels festijn te maken. Het maakt World Tour een waardige toevoeging aan de Mario-sportspellenlijn.

GRADDUS



Met een armada aan unlockable cups, items en challenges, is deze game de komende tijd niet uit je 3DS te slaan.

50 UREN



BASICS
SPORTGAME
CAMELOT SOFTWARE PLANNING / NINTENDO
1 - 4 SPELERS ONLINE
OUT NOW

CHILD OF LIGHT

Florian geilt op hyper realistische graphics maar een wat meer artistieke stijl kan hij ook best waarderen. Toen de eerste footage van Child of Light werd geshowd, had 't spel dan ook meteen zijn aandacht te pakken. Want OMG, wat ziet die game er prachtig uit!

Het begin van Child of Light is nogal treurig. Via een sprookjesachtig filmpje wordt verteld hoe een klein meisje genaamd Aurora op een dag niet meer wakker wordt. De vader van het meisje denkt dat ze overleden is, maar in werkelijkheid is ze in een soort droomwereld beland. Dit wordt allemaal emotioneel gepresenteerd en ondersteund door prachtige tekeningen en sombere muziek. Al snel wordt duidelijk dat hier niet om een kindersprookje gaat!

Levend Schilderij

Child of Light is een 2D RPG met platformelementen. Het doet denken aan de Rayman-games, maar waar Rayman cartoony is, ziet Child of Light eruit als een levend schilderij. De kleuren zijn fel, waardoor de characters en omgevingen uit je beeldscherm knallen. Het is alsof je regelrecht in het brein van een kunstenaar kijkt terwijl zijn LSD trip net begint. Waanzinnig mooi!

Helaas is de grafische stijl ook meteen de grootste ster van de show. De gameplay blaast je namelijk beduidend minder van je stoel dan de eye candy op het scherm.

> **"Afgezien van de werkelijk gruwelijke grafische stijl is de boel niet heel speciaal."**

De game speelt als een normale 2D platformer, al kan Aurora op een gegeven moment vliegen, waardoor je ook verticaal de omgeving kunt verkennen. Het is vermakelijk, maar nogmaals, dat komt vooral door de prachtige omgevingen.





Tijdbalk

Het vechtsysteem is een kruising tussen Final Fantasy en Grandia II. Alle spelers staan op een tijdbalk en bewegen richting het actiegedeelte. Dit kost een aantal seconden (voor elk character en elke vijand verschillend) en aan het eind van de balk mag je een move doen die wederom tijdafhankelijk is; zo kost een normale attack minder tijd dan een vette magic spell.

Als het je lukt om aan te vallen terwijl de vijand zijn gekozen move voorbereidt, kan je zijn aanval onderbreken. De vijand wordt dan weer terug de tijdbalk opgeslingerd! Dit maakt de bijna turn-based battles interactiever dan normaal.



Vuurvliegje

Aurora krijgt tijdens haar quest hulp van andere characters, maar ze heeft ook een magisch vriendje, genaamd Igniculus. Het is een blauw vuurvliegje in de vorm van een regendruppel die altijd met je meevliegt en je bijvoorbeeld kan helpen door kistjes voor je te openen of donkere grotten te verlichten. Ook kan Igniculus tijdens battles vijanden verblinden, waardoor ze langzamer over de tijdbalk gaan, en je zelfs tijdens de battle healen!

Co-op

Met Igniculus erbij bestuur je in feite twee personages en dat werkt niet altijd even lekker. Het is dan ook heel fijn als een tweede speler z'n controller oppakt en de besturing overneemt. Pas dan komt de gameplay echt tot leven en zijn de battles oprecht leuk te noemen. Het probleem is echter dat de rol van Igniculus in co-op niet boeiend genoeg is om het voor een tweede speler lang leuk te houden.

Dat maakt Child of Light absoluut geen slechte game, maar buiten de gruwelijke grafische stijl is de rest gewoon niet heel speciaal.

weetje • weetje

Zowel de gesproken als de geschreven tekst is volledig op rijm. Soms briljant, soms rete irritant.

SCORE 79

Child of Light ziet er fantastisch uit, heeft meesterlijke muziek, toffe characters en een ontroerend volwassen verhaal, maar de gameplay is net niet interessant genoeg om er een instant classic van te maken.

FLORIAN



Na een uurtje of twintig heb je alles er wel uitgehaald. Als je de game in co-op speelt, gaat het nog een stukje sneller.

20 UREN

12

BASICS

RPG-PLATFORMER
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

MONUMENT VALLEY



Als Fez en Echochrome samen een liefdesbaby zouden maken met M.C. Escher als zaaddonor, dan zou het majestueuze Monument Valley het resultaat zijn. Jan is in ieder geval diep geraakt door dit meesterwerkje.


Ik had laatst een omelet op m'n brood, zag ik m'n eigen gezicht... Bleek het een spiegelei.

REVIEW | iOS | ANDROID

Ken je Echochrome nog? Dat koddige maar bij vlagen duivels lastige puzzelspelletje voor de PSP die de mosterd overduidelijk haalde bij de wereldberoemde zwart-wit prenten van de Nederlandse kunstenaar M.C. Escher?
Monument Valley is eveneens een ode aan het werk van deze wereldberoemde Nederlander die zo graag stoeide met perspectief en gezichtsbedrog.
De prachtige tien levels van Monument Valley vormen kunstwerken op zich, met soms meerdere verborgen subwerelden en laagjes. De tien levels van deze game hebben het zwart-wit van Echochrome en Escher overboord gegooid en gekozen voor sprookjesachtige pasteltinten en hypnotiserende tokkelmuziek, waardoor je de game speelt als een aangename maar soms best gecompliceerde droom.

Manipulatie

Feitelijk doe je niet zo heel veel in Monument Valley. Je stuurt prinses Ida in haar witte jurkje en haar witte puntmuts je door de levels met als doel de top van ieder Monument (lees: hoofdstuk) te bereiken. Het is aan jou om de wereld zo te manipuleren dat je van A naar B kunt komen. De levels 'kloppen' meestal niet. Plafonds die als vloer dienen, vloeren die als plafonds fungeren, kantelende trappetjes en afbrokkelende loopbruggen die, als je ze vanuit een ander perspectief bekijkt, opeens wél aansluiting hebben op dat stukje muur. Onmogelijke paden en muurtjes in torens en ruïnes vormen, wanneer je aan een rad draait, opeens doorgangen. Draai om gebouwen heen en afgebrokkelde paadjes zijn pardoes weer 'gerepareerd', zodat de prinses haar pad kan vervolgen.
De gebouwen in de levels kun je bovendien zelf aanpassen door aan een rij cirkels te draaien die her en der uit bouwsels steken, of door op pressure plates te drukken. Dan kantelen bepaalde oppervlakten 45 graden, gaan muurtjes en pilaren omhoog of naar beneden en verschijnen trappen waar andere juist weer verdwijnen.


weetje • weetje
Op het moment van schrijven was de Android versie nog niet beschikbaar. Hopelijk is dat inmiddels wél het geval.

Diepe indruk

Monument Valley is een genot om naar te kijken. De vormgeving is subliem, maar het zijn vooral de manieren waarop de levels voor je ogen veranderen, hoe de 'onmogelijke' penrose-driehoeken worden toegepast en hoe fraai er gevarieerd wordt met het thema perspectief, die een diepe indruk achterlaten.

"Ik was geraakt door het spel, ontroerd zelfs."

En dan is er de dubbele laag. Want je loopt daar als prinses niet voor niets rond. En what up met die krassende kraaien die jou de hele tijd willen tegenhouden? Voor wie leg je die rode bloem neer op dat graf? En wat probeert die geest je in het begin nou eigenlijk te vertellen?
Ja, ik was geraakt door het spel, ontroerd zelfs. Het enige minpunt van Monument Valley is de duur. Binnen een uur kan je reis voorbij zijn, en anders toch zeker na twee uur. Ik was nog lang niet klaar met het spel en de ontknoping kwam mij net iets te snel; het waren echter twee magische uren...


weetje • weetje
Als je 't letterlijk niet meer ziet zitten, kantel dan je tablet. Aangezien het perspectief vaststaat - de camera kantelt niet mee - zie je de oplossing dan misschien wél.


Als je de roze driehoek puzzel niet oplost, moet je voor straf in de kast.


De maan is in z'n laatste kwartier. Als ie geel en groen wordt, is ie in z'n Haags kwartiertje...

SCORE 85

Monument Valley is een game voor jong en oud. Voor hipsters, breintrainers, liefhebbers en puzzelaars. Voor vier euro word je ruim anderhalf uur magistraal gemindfucked. Heerlijk en betoverend.

JAN



Sommige levels zul je willen herspelen, simpelweg omdat ze zo mooi zijn. Verder is het wachten en hopen op aanvullende hoofdstukken.

2 UREN



BASICS
PUZZEL-AVONTUUR
USTWO GAMES
1 SPELER
OUT NOW

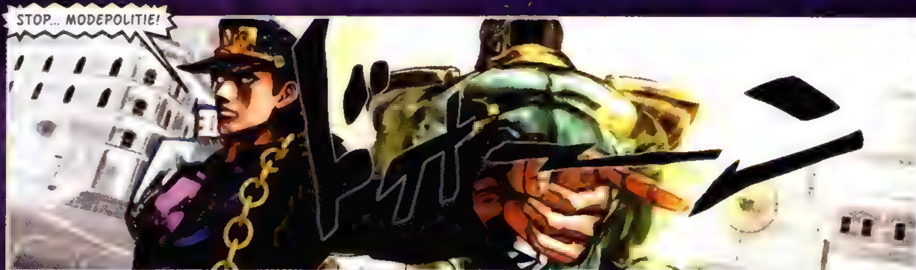


JOJO'S BIZARRE ADVENTURE ALL-STAR BATTLE

En de hoofdprijs voor 'Meest Niche Game van het Jaar' gaat naar... JoJo's Bizarre Adventure: All-Star Battle! Althans, de laatste keer dat wij checkten waren halfnaakte, gespierde mannen in fightinggames niet iets waar het Call of Duty-publiek echt voor warmloopt.

REVIEW

PS3



Het meest bizarre van dit avontuur is dat All-Star Battle überhaupt in Nederland uitkomt. Want: wie kent de JoJo-franchise hier nou eigenlijk!? Alleen de meest hardcore mangafanaten. JoJo's Bizarre Adventure is weliswaar een van de grootste en langstlopende mangaseries, maar... dan wel in Japan. Hier in het westen geniet het lang niet de bekendheid van een Naruto of DragonBall Z, wat het dus extra verbazingwekkend maakt dat deze vechtgame, die voornamelijk op nostalgie teert, hier gewoon in de schappen ligt. Wie de franchise echter kent, zal watertanden van alles wat All-Star Battle te bieden heeft. De game bevat meer dan dertig personages, die uit alle acht JoJo-tijdslijnen zijn gekozen, en ze lijken allemaal recht uit de manga te komen. CyberConnect2 heeft een engine weten te maken die gebruik maakt van een speciale cel-shading techniek waardoor de personages écht handgetekend lijken, met als resultaat een nog authentiekere manga-achtige ervaring dan hun Naruto-titels of geweldige Asura's Wrath.

> **"Het is allemaal net zo gestoord als dat het vet en divers is."**



weetje • weetje

Als je met bepaalde personages in specifieke levels een gevecht wint met een supermove, dan kan er een Situational Finisher plaatsvinden. Deze finishers zijn reconstructies van bekende scènes uit de manga.

Paarden

Daarnaast is dit oprecht een 'volledige' fighter. Je bent dus niet op knoppen aan het rammen en op QTE's aan het letten; All-Star Battle heeft meer gelijkenissen met competitieve games als Street Fighter IV. Het kopieert dat fighter-sjabloon echter niet simpelweg, maar doet er leuke, unieke dingen mee.

In elke fighter kun je taunten (je tegenstander 'plagen') maar dit is de eerste game waarin taunts ook daadwerkelijk nut hebben (namelijk het verminderen van de vijandelijke supermeter; geniaal). En elke vechter heeft een unieke 'stijl' (die aan de Style-knop vastzit) die niet alleen trouw is aan wat er in de manga beschreven wordt, maar ook voor ontzettend veel variatie zorgt. Zo heb je personages die Ripple-stijl hebben, wat inhoudt dat ze innerlijke energie kunnen opladen voor sterke superaanvallen. De meesten hebben een Stand-stijl, waarmee ze een tweede personage kunnen oproepen die voor hen vecht, en anderen kunnen, jawel, een paard oproepen om mee/op te vechten. Het is allemaal net zo gestoord als dat het vet en divers is.



Cheap

All-Star Battle is de meest Japanse game die ik in jaren heb gezien. De game herdefinieert het woord 'kleurrijk' en bevat personages die dusdanig flamboyant zijn dat zelfs homofiele gamers er hun vraagtekens bij zullen zetten. Als je je niet op je gemak voelt bij het besturen van een halfnaakte, gespierde man met lange, roze lokken, dan is JoJo's Bizarre Adventure niets voor jou. Persoonlijk vind ik het prachtig, maar dat ik niet helemaal goed bij m'n hoofd ben is ondertussen geen nieuws meer.

All-Star Battle zal niet snel een toernooispelletje worden (want het draait op slechts dertig frames per seconde en bevat enkele personages die nog cheaper zijn dan De deadline-smoezen van Jan) maar als prachtig, hilarisch en uniek eerbetoon aan een manga die, eh, niemand hier kent, is het een heerlijk obscuur pareltje.





weetje • weetje

Veel van de vechters (en hun Stands) zijn vernoemd naar bekende (rock)muzikanten of bands. Enkele voorbeelden hiervan zijn DIO, Whitesnake, Santana, Vanilla Ice, Sex Pistols en King Crimson.

SCORE 81

Als namen als Jonathan Joestar, Silver Chariot en Diavolo je niks zeggen, dan is de kans klein dat deze fighter je zal weten te bekoren. Wie de acht generaties van de Joestar-familie echter een warm hart toedraagt, zal met All-Star Battle z'n nieuwe favoriete vechtgame hebben gevonden!

SAMUEL



Als je met alle personages alleen de Story Mode en de Campaign Mode wil doorlopen, ben je makkelijk een kleine twintig uur bezig.

10+ UREN

16

BASICS

FIGHTINGGAME
CYBERCONNECT2 / BANDAI NAMCO GAMES
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



BLASTBALL

GRATIS

Puzzelgames die je brein aan het werk zetten, Jan is er dol op. Na vorige maand al volledig verslaafd te zijn geraakt aan Threes!, dient nu het geniepig leuke BlastBall zich aan: heroïne voor de hersens!

Prijs €0,00

BlastBall wordt aan elkaar geschreven en moet je dus niet verwarren met spelletjes als Blast Ball en Blast Ball! Deze BlastBall is een vernuftige variatie op het aloude vijf-op-een-rij spelletje; een vijf-op-een-rij-in-het-kwadraat eigenlijk, aangezien je op een speelveld los mag gaan met twee kleuren balletjes: geel en paars.

Het idee is om rijtjes van vijf opeenvolgende balletjes te maken, horizontaal, verticaal en diagonaal. Het ding is echter dat je tussen iedere beurt een deel van het speelveld moet verschuiven. Het speelveld zelf bestaat uit vierkantjes met vier cirkeltjes. Sommige van die cirkeltjes zijn gevuld met gele of paarse balletjes, andere zijn leeg. Wanneer je een legbeurt hebt, dien je een gele of paarse bal in een van de cirkels te plaatsen. Echter, na iedere legbeurt volgt een verplichte schuifbeurt waardoor de positie van de balletjes deels verandert. Bovendien mag je bij een opvolgende schuifbeurt niet het vierkant verschuiven dat je zojuist verschoof. Daar moet dan ook weer een extra beurt overheen gaan. Zo dien je te dus uitzonderlijk goed vooruit te plannen, om in een later stadium de beste rijtjes te creëren.

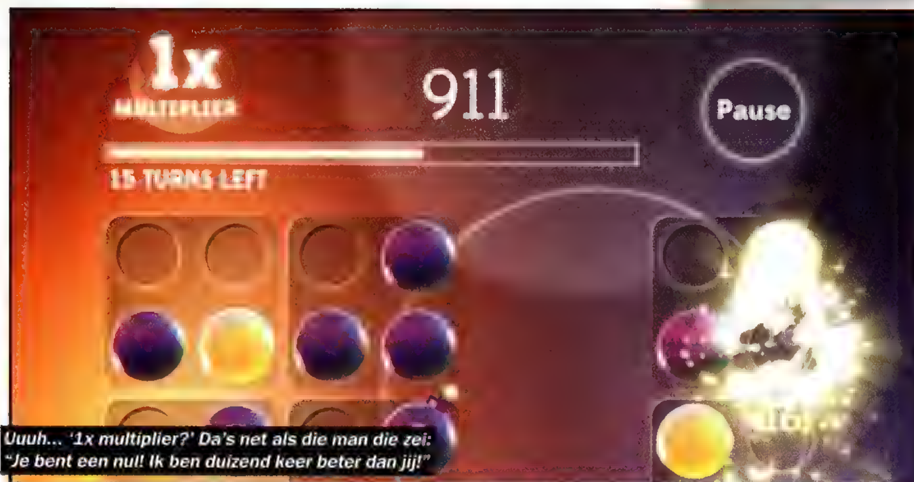
> "Origineel, uitdagend en geschikt voor zelfs de slimste slimmerikjes."

Heb je dit eenmaal in de vingers, dan dient zich nog een laag aan: het maken van combinaties. De crux zit hem erin om juist niet zo snel mogelijk rijtjes van vijf te maken, maar het speelveld zo op te zetten dat je bij een bepaalde legbeurt in één keer drie, vier of vijf rijtjes creëert en een multiplier orgasme krijgt dat je in Keulen kunt horen donderen.

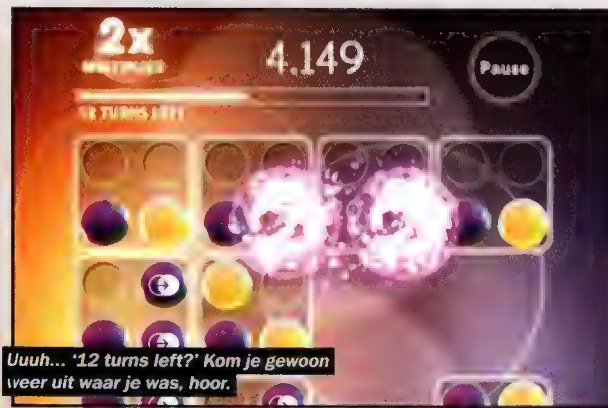
Jokerballen

Maar er is meer! Bij iedere gecreëerde rij ontploffen de bewuste balletjes en daar komen dan speciale balletjes voor in de plaats. Dit zijn een soort joker-ballen die geen beurt in beslag nemen en die je ieder moment mag inzetten. Tenminste, totdat je door het totaal aantal beurten heen bent, want dat is eindig.

Jokerballen laten je bijvoorbeeld een vierkantje (met balletjes) kantelen, waarna er soms nieuwe rijen van vijf ontstaan of ze laten je paarse balletjes veranderen in gele en vice versa. De game slaat echter ook keihard terug. Soms krijg je bij een legbeurt een gele of paarse bom in plaats van een bal. Deze moet binnen een paar beurten opgaan in een rijtje van vijf, anders ontploft ie en is het game over. Minder gevaarlijk maar minstens zo irritant zijn schroefballen. Deze pinnen zich vast in het vierkant waardoor deze niet meer kantelbaar is.



Uuuh... '1x multiplier?' Da's net als die man die zei: "Je bent een nul! Ik ben duizend keer beter dan jij!"



Uuuh... '12 turns left?' Kom je gewoon weer uit waar je was, hoor.

Bommen & schroeven

BlastBall is gratis en dus schuilt er een addertje onder het gras, maar dat slangetje blijkt gelukkig niet venijnig te bijten. Je kunt met microtransacties boosts kopen in de vorm van extra ballen, meer tijd, meer beurten of tools om dreigingen teniet te doen.



weetje • weetje

Monkube is een Belgische studio opgericht door Sven van de Perre, ex-hoofdredacteur van Official PlayStation Magazine Benelux. Monkube heeft al twee games op haar naam staan: 6th Planet en Retrobot.



'Blastball'... dat klinkt als iets heel naars aan je prostaat.

Bij tools moet je denken aan een defuse (om bomballen onschadelijk te maken) of een schroevendraaier waarmee je schroefballen transformeert tot normale balletjes.

Als je speelt zonder je portemonnee te trekken, verdien je evengoed credits waarmee je boosts koopt. En ja, wil je meer hulpstukken dan kun je betalen, maar dat hoeft dus nooit. Dat alles maakt BlastBall slim, origineel, uitdagend én geschikt voor verschillende type spelers aangezien de vele lagen zelfs de slimste slimmerikjes keihard uitdagen.

SCORE **84**

Als je denkt dat je slimmer bent dan de slimste uit de klas, of gewoon eens een nieuwe, originele en behoorlijke veelzijdige puzzelgame zoekt, is BlastBall echt iets voor jou. Ik zou bijna zeggen... 'it is a Blast!'

JAN



Scores verbeteren, nieuwe tactieken ontdekken, scores verbeteren, credits verdienen, scores verbeteren... totdat je er bij neer valt.

20+ UREN

3

BASICS
PUZZELGAME
IOS
MONKUBE
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT DEZE GAMES NIET UIT HET NEST MOGEN VALLEN

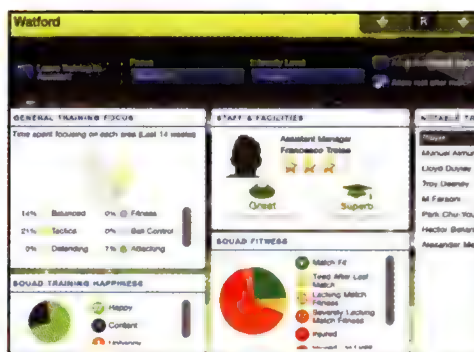
VOETBALTRAINER ZOEKT SPELERSGROEP



Titel: Football Manager Classic 2014
Platform: PS Vita
Prijs: € 39,99

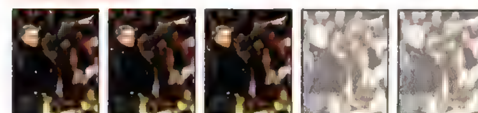
Grootste probleem van de PlayStation Vita? Het gebrek aan eigen identiteit. Voor full-blown spelervaringen, met retevette graphics en intense gameplay, heb je immers al een Xbox One, PS4 of PC. En wil je vluchtig vertier voor tussendoor? Dan pak je de 3DS, of desnoods een tablet. **Het maakt de Vita tot het meest geweldige apparaat dat niemand nodig heeft.**

Football Manager Classic 2014 staat feitelijk symbool voor de buitenspelstatus van Sony's handheld. Want voor wie is deze uitgeklede versie van z'n grote PC-broer bedoeld? **Ik als die-hard FM-junkie vind het in ieder geval veel te basic.** Je kunt namelijk puur en alleen aan de slag in de Classic Mode, de speelstand waarin er - net als op de computer - slechts drie competities worden ingeladen en het tactische aspect flink is versimplificeerd. Is het daarmee een ideale titel voor de meer casual speler? Nee, want die vindt Football Manager sowieso te ingewikkeld. Zucht...



Neemt niet weg dat FM Classic ontegenzeggelijk een knap stukje software is. De ingewikkelde interface is op intuïtieve wijze overgezet, al is het soms een ietsiepietsie priegelig. Daarnaast zijn de laadtijden bijzonder billijk, en zitten er gewoon weer duizenden voetballers in het spel verwerkt. **Niet voor niets wordt FM door clubs als Everton als scoutingtool geraadpleegd!**
Ook is cross-play present, waarmee je op de Vita verder gaat met je PC-cloudsave. Alleen doe ik dat dus niet, omdat ik op de computer nooit Classic Mode speel. Redelijk overbodig, derhalve. Maar had ik niet al gezegd dat deze game feitelijk symbool staat voor de status van Sony's handheld?

SCORE:





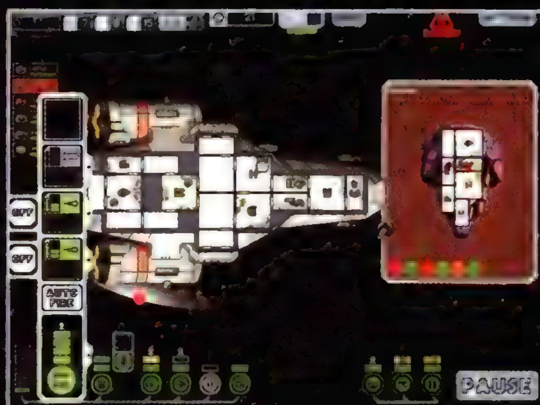
SPACE CAPTAIN AWESOME



Titel: FTL (Faster Than Light)
Platform: iOS (eerder verschenen op PC)
Prijs: € 9,99

Ik zou FTL een roguelike kunnen noemen, maar dat doe ik liever niet, want dan verjaag ik waarschijnlijk heel veel gamers die zichzelf liever niet martelen. Ik zou het ook tijdelijk kunnen omdopen tot **Star Trek: Bridge Commander - The Indie Version**, maar dan hebben alle niet-Trekkies en indie-twijfelaars de benen genomen. En dat is niet de bedoeling, want zoveel mogelijk mensen moeten deze game een kans geven..

Het lot van de Federation ligt in jouw handen. Je moet waardevolle data naar het overblijfsel van de ruimtevarende federatie zien te krijgen, maar ondertussen zitten de evil Rebels je op de hielen! Gelukkig hoef je niet fietsend door verschillende melkwegstelsels op weg naar de laatste, gestoord moeilijke sector waar je met het Vlaggenschip van de Rebels te maken krijgt. Nee, je beschikt over een brute ruimtekruiser, compleet met bemanning, wapensystemen, shields, verschillende ruimtes voor bijvoorbeeld de medbay, de motoren en de drone control en het belangrijkste: de reactor die voor de power-toevoer van alle systemen zorgt.
Jij bent El Capitan, de main man in charge, de chief die alle moeilijke beslissingen neemt en na verloop van tijd extreem verslaafd zal zijn aan z'n ruimte-avonturen. Verwed daar je spacefaring bips maar onder.



Van Beacon naar Beacon reis je door het zwarte niets van de ruimte, waarbij je vaak vijandelijke ruimteschepen zult tegenkomen die je met een koel hoofd en goed gebruik van je systemen tot spacedust moet schieten. Raak niet in paniek als je O2-apparatuur in de fik vliegt terwijl er een stel piraten je schip binnen teleporteert. Open gewoon je baydoors zodat alle zuurstof uit de betreffende kamer gezogen wordt en het vuur vanzelf uit gaat, en lok de enteraars je medbay binnen zodat je crew genezen wordt terwijl ze de binnendringers klop geven. **Dit micro-managen werkt soepel en zorgt ervoor dat je jezelf een hele baas voelt.**
Met het scrap dat je verdient door ruimteschepen te verslaan, kan je in Stores belachelijk veel nieuwe upgrades kopen, nieuwe crew inhuren maar ook gewoon al je bestaande systemen upgraden. Ontelbare combinaties van keuzes, samen met de random gegenereerde situaties die je tegen zal komen, maken van FTL een rogue-

SNELSTE RPG OOIT



Titel: Half Minute Hero: The Second Coming
Platform: PC
Prijs: € 19,99



De eerste Half Minute Hero verscheen alleen in Japan op de PSP en deed iets grappigs met het JRPG-genre. Namelijk: dat genre zó uitkleden en versnellen dat je **binnen een (halve) minuut een RPG moest 'uitspelen'**, inclusief het verslaan van monsters, stijgen in level, enz.

Dankzij sequel Second Coming is deze supersnelle RPG-toestand nu ook beschikbaar voor de Westerse PC-bezitters. Die zullen merken dat de grap te dun wordt uitgesmeerd (doordat hij wordt herhaald, en je à la Majora's Mask telkens de tijd kunt terugdraaien) om lang grappig te blijven, maar dat de aldus ontstane **speed-RPG** verrassend lang blijft boeien - ik heb de dertig seconden meer dan duizend keer beleefd, en het eind is nog niet in zicht!

SCORE:





like: deze game speel je bij de eerste poging niet uit. En ook bij de tweede tot en met de vijftiende niet!

Opnieuw beginnen, eventueel een versch unlocked schip gebruiken en tijdens deze playthrough met totaal andere keuzes experimenteren, zullen je steeds dichter bij de winst brengen. En ook al doet het pijn als je bruut upgegrade schip dan weer sneuvelt, je zult onmiddellijk weer nieuwe ideeën hebben voor het volgende potje. 'Dit keer gebruik ik alleen maar Drones!' of 'Nu ga ik m'n Engine volledig upgraden!' In space no one can hear you **try again... and again... and again.**

SCORE 90

DAT ZIT WEL SNOR



Titel: Leo's Adventure
Platform: iOS
Prijs: € 4,49



Leo's Adventure is **een alleraardigst, klassiek uitgevoerd platformspel** dat zijn inspiratie uit uiteenlopende genrebroeders haalt. Zo zit er een vleugje Sonic, een mespuntje LocoRoco, een toefje Rayman, een paar theelepels Limbo en een scheutje Kirby in deze fraai ogende game.
Jij speelt een blauwgroene pluizenbol met een royale snor van wie al z'n geld is gestolen. Dat kan Leopold (Leo voor vrienden) natuurlijk niet op zich laten zitten en dus zet hij de achtervolging in om gaandeweg z'n gestolen muntjes stuk voor stuk terug te krijgen.

Leo kan eigenlijk maar twee dingen: sliden van links naar rechts (swipe met je linkerduim op je tablet) en springen (met je rechterduim). Als je springt, blaas je jezelf op en word je groter. Hou de rechterduim ingedrukt op je scherm en Leo zal dikker blijven... handig om rotsblokken weg te schuiven, schakelaars te activeren, houten bruggetjes te kantelen of andere mechaniekjes in werking te stellen.

De game is redelijk vergeeflijk en laat je bij falen bijna direct verder gaan waar je zojuist de afgrond in viel of geplet werd door een stenen blok met pijnlijke punten. Ook de puzzels zijn bekende variaties op aloude thema's, al **komt het spel zo nu en dan verrassend leuk uit de hoek door te stoeien met zwaartekracht, timing en gewicht.**
De vormgeving verdient een extra pluim want de haartjes van Leo, de groene grasprietjes, het vochtige mos en de houtsplinters kun je bijna ruiken en voelen, zó mooi komt alles in beeld.

SCORE:



IEDEREEN IS EEN MOOIE DOOD GEGUND



Titel: Dark Souls II
Platform: PC
Prijs: € 49,99



Twee PU's geleden had ik de eer het heilige Dark Souls II te mogen reviewen, en als je weet hoe het leven in elkaar steekt, dan heb je dat stukje gelezen. En als je dat stukje gelezen hebt, dan weet je ook dat Dark Souls II best wel heel erg de game van het jaar is.
Ja, de game is onvergeeflijker dan een training bij het Korps Mariniers, maar dat hoort erbij, geloof me. Het enige wat je hoeft te weten is dat ie **nu ook eindelijk uit is voor de PC** (zestig frames per seconde, *all day, every day, baby*) dus iedereen moet 'm nu kunnen spelen. Geen smoesjes meer. Sterf.

OORDEEL:



GRENZELOOS BRUTAAL



Titel: Trials Frontier
Platform: iOS
Prijs: Gratis



Natuurlijk, hartstikke mooi dat Trials Frontier in de eerste week van release zes miljoen keer gedownload is, maar ik denk dat veel van die miljoenen spelers inmiddels al helemaal klaar zijn met de mobiele versie van stunt-platform-racer Trials Fusion.
De game is gratis maar kent **een [illegible] monsterlijk, misselijkmakend microtransactiemodel**. Je bent bijna gedwongen om je portemonnee te trekken omdat je én onderdelen bij elkaar moet racen om verder te komen én afhankelijk bent van brandstof die opraakt. Wil je niet betalen, dan zal je soms een uur tot wel een dag moeten wachten om verder te mogen spelen.

Het is een bekend gegeven bij bepaalde 'freemium' games, maar **Trials Frontier gaat echt over de grens**. En dat is, na het uitstekende Trials Fusion, erg jammer omdat de verslavende 'nog een potje' factor in basis nog steeds aanwezig is. Bah!

SCORE:

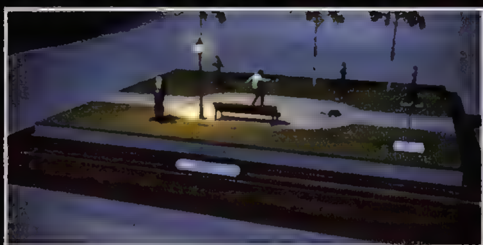


HUURMOORDENAAR-ERGER-JE-NIET

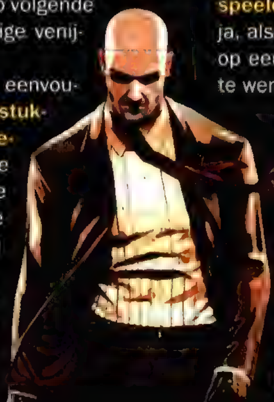


Titel: Hitman GO
Platform: iOS
Prijs: € 4,49

Een Hitman game vermomd als bordspel met de kale killer, guards en doelwitten als pionnetjes? 'Dat kan niks worden', dacht ik van te voren. Boy, was I wrong!
Weinig is irritanter dan wanneer tijdens Levensweg, Ganzenbord of Mens-Erger-Je-Niet je pionnetje door iemand anders van het bord wordt geslagen. Vooral als dat gepaard gaat met drama en kabaal, en ik mijn pion uit de plantenbak kan gaan vissen.
In Hitman GO draait het alleen maar om pionnetjes van 'borden' aftikken. Dat wil zeggen, ieder level is fantastisch vormgegeven op een slicke, stijlvolle manier, waarbij zowel de beroemde huurmoordenaar in maatpak als patrouillerende bewakers per beurt een vakje verder op mogen schuiven. Het is effe wennen om Codename 47 afgebeeld te zien als een glimmend wit poppetje zoals je die wel kent van die Amerikaanse bruidstaarten, maar al snel ga je voor de bijl omdat de gameplay zo tof is.



Via lijntjes op de ondergrond zie je of je links, rechts, rechtdoor of terug naar achteren kan, waarbij de kijkhoek van de bewakers bepalend is voor jouw veiligheid. Schuif jij Agent 47 recht naar voren en schuift de game daarna een guard naar voren die jou in de smiezen heeft? Bam, dan lig je van het bord, in de plantenbakken. Zien de guards jou niet, dan kun jij ze in een daarop volgende beurt, bam, met eenzelfde vurige venijnigheid wegtikken.
De eerste levels zijn kinderlijk eenvoudig maar **al snel komen er hulpstukken en secundaire missiedoelen bij.** Stenen om guards af te leiden bijvoorbeeld. Waar gooi je ze neer? En koffertjes om op te halen, naast het uitschakelen van hoofddoelen.
Ieder level heeft een of meerdere doelen en subdoelen en als je net als ik in ieder Angry Bird/Cut The Rope-level drie sterren moet halen, dan begrijp je dat je ook bij Hitman GO wel effe zoet bent om iedere opdracht onder alle condities te volbrengen.



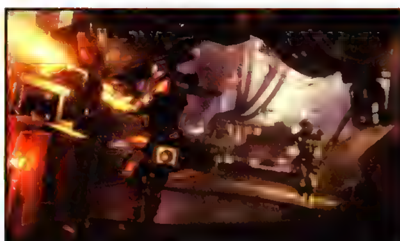
Gaandeweg komen steeds meer typische Hitman-elementen om de hoek kijken in Hitman GO. Zo kun je je verstoppen, je vermommen of vijanden ombrengen door ze van een afstandje met een sluipschuttersgeweer om te leggen. En dat alles in die gepoetste, super-cleane maar ergens ook wel cute grafische stijl.
Dit is **stealth zoals je het nog niet eerder hebt gespeeld**, eigenlijk een soort turn-based stealth. En ja, als dan Level Pack 5 ook nog eens gebaseerd is op een scene uit Blood Money, dan blijft er weinig te wensen over.
En die ingame-aankopen? Verwaarloosbaar en geen seconde storend. Je betaalt geld voor hints of om sneller latere Level Packs te ontgrendelen, die je gewoon op de normale wijze vrijspeelt door één voor één de levels af te ronden. Ennuuh... die aankopen heeft een professionele moordenaar natuurlijk helemaal niet nodig.

SCORE 86

KAMELEON OP VEKTA



Titel: Killzone Shadow Fall: Insurgent Pack DLC
Platform: PS4
Prijs: € 9,99



De eerste betaalde DLC voor Killzone: SF is een feit en bezorgt me meteen een dilemma. Als Killzone liefhebber zou ik 'm willen aanraden maar **een tientje is net een paar euro te veel voor deze content.**

De content voegt voor elke klasse een nieuw wapen en een nieuwe vaardigheid toe. Daarnaast krijg je collectibles, challenges en trophies, plus een Personalisation Pack dat bestaat uit drie nieuwe Spotlight Moves, een Insurgent Voice Pack en een nieuwe skin voor je Owl.
Veel leuker: **de gloednieuwe Insurgent-klasse.** Deze begint met een pistool maar dient daarna elk wapen en vaardigheid bij elkaar te stelen van vijandelijke spelers. Dat resulteert in een uniek en onvoorspelbaar personage waarbij je van skills en wapens kunt switchen wanneer de gelegenheid zich aandient.
De nieuwe klasse vraagt even wat toewijding maar eenmaal onder de knie kun je je zeer snel aanpassen aan situaties tijdens de potjes en hoef je niet eerst te wisselen van klasse.

SCORE:

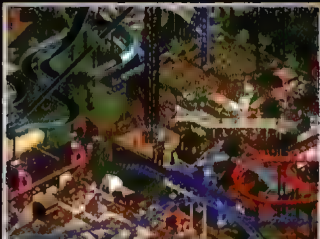


JE GELD WEGFLIKKEREN



Jokko (van PU.nl)

Rollercoaster Tycoon 4 Mobile bevat geen microtransacties, het spel zelf is namelijk één grote microtransactie.
Wie een pretpark wil opbouwen voor hij met pensioen gaat, moet steeds real life bijbetalen. Een investering die vooral wordt beloond met karakterloze graphics, zwaar repetitieve muziek en een compleet gebrek aan enige daadwerkelijke gameplay.



Lees meer: pu.nl/RC4MobileReview

'FREEZE IN HE



Titel: Batman: Arkham Origins - A Cold, Cold Heart
Platform: PS3 / Xbox 360 / PC
Prijs: € 9,99

Ja, je hebt gelijk, we hebben het al eens aan de stok gehad met Mr. Freeze's koude, koude hart in Arkham City. Dat culmineerde in een aardig leuke eindbaas battle en je zult dan ook **een licht gevoel van deja-vu** krijgen als je aan het einde van deze DLC nogmaals batneus tegenover blauwneus staat. Maar goed, Origins is dan ook niet de origineelste van het Arkham-stel.

Cold, Cold Heart is eigenlijk het origin-verhaal van Mr. Freeze, maar dan iets dramatischer en compacter gemaakt, zodat de gebeurtenissen bruikbaarder zijn voor Batman z'n Detective Mode. Dan kan je er lekker doorheen rewinden en een 'mysterie' oplossen, je weet toch?
Ik vind het hoe dan ook boeiender dan wat er in de originele game allemaal gebeurt, want **Victor Fries is een fascinerende, tragische man**, die eigenlijk niet eens echt een schurk is. 'He's only trying to save his wife...'

Wat betreft gameplay krijgt Bats wat extra upgrades voor z'n gadgets om de kou in deze DLC te kunnen trotseren (hij krijgt onder andere te maken met vriesstraal-schietende minions) en



VIKINGS LEEFDEN KORT EN KUT



Titel: War of the Vikings
Platform: PC
Prijs: € 23,99



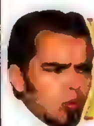
Ik hou van Vikings. Serieus. Ik lees boeken over Vikings, bezoek tentoonstellingen over Vikings, luister naar 'door het Vikingleven geïnspireerde' muziek en **mijn week is pas compleet als ik de nieuwe aflevering van Vikings heb gekeken.** Dus ook al hou ik niet zo van online-multiplayer-games, de online-multiplayer-game War of the Vikings wilde ik toch wel effe proberen. Nou jongens, dat heb ik geweten.

Ik wist dat Vikings niet oud werden, maar toch: dat ik in War of the Viking nooit langer dan twee minuten over leefde, voelde toch wel een beetje overdreven. Aanvankelijk kon ik nog wel lachen om mijn vele sterfgevallen, en het aan mijn berzerkerstijl wijten. Maar toen ik probeerde wat behoudender en met geheven schild te spelen, vlogen de pijlen, bijlen en speren nog net zo rap door mijn lijf. **Ik voelde me niet echt een Viking.** Ik voelde me Jurjen Tiersma die per ongeluk in een 'up and close'-variant van Call of Duty was beland.

Hoe meer het authentieke Viking-sfeertje me ook bevalt, qua actie spreekt War of the Vikings me niet zo aan. Of eigenlijk: helemaal niet. Het is me allemaal net iets te plat, competitiegericht en onavontuurlijk om hier helemaal voor te gaan. Maar laat je als liefhebber van online-multiplayer-games niet door mijn persoonlijke afwijkingen afschrikken. **Misschien ben jij wel Viking genoeg** om het langer dan twee minuten in de chaos van War of the Vikings vol te houden.

OORDEEL:
Meer hel dan walhalla.

SOLO VOELT HET LEEG EN NUTTELOOS



Titel: Soulcalibur: Lost Swords
Platform: PlayStation 3
Prijs: Gratis

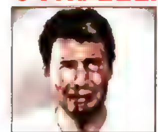
Soms snap ik games gewoon echt niet. Neem nou de Soulcalibur-franchise, waar ik letterlijk elk deel van heb gespeeld. Persoonlijk speelde ik die games vanwege de multiplayer. Ik had immers wat maten die goed waren in fightinggames en ik vond weinig dingen zo bevredigend als een avondje, op de bank, **elkaar helemaal verrot schelden tijdens verhitte potjes Soulcalibur II.** Maar misschien ben ik gewoon een beetje gek of zo, want Soulcalibur hoor je blijkbaar dus juist voor de singleplayer-ervaring te spelen, aldus Bandai Namco. Althans, als multiplayer belangrijk was geweest, dan had het vast wel in het nieuwste deel gezeten, toch?

Lost Swords is dus een singleplayer-only game en ik snap daar echt geen ene reet van. Niet dat het vechten tegen computergestuurde tegenstanders het tegenovergestelde van plezier is (de gameplay is nog steeds honderd procent koning) maar het voelt gewoon zo leeg en nutteloos. Alsof ik gedwongen word om enkel met mezelf te spelen terwijl er ergens een zwoele vrouw op me ligt te wachten. Frustrerend.
Wellicht nog irritanter is het feit dat het zo goed als onmogelijk voor me was om de game daadwerkelijk aan de praat te krijgen. Want wat blijkt: ondanks dat de game singleplayer-only is, moet je wel alsnog continu online zijn om het te kunnen spelen. Waar ik uiteindelijk weinig problemen mee zou hebben, ware het niet dat ik tachtig procent van de tijd foutmeldingen 1098 of 2005 om m'n oren geslingerd kreeg. En als ik de game wél in wist te komen dan kreeg ik laadtijden van een volle minuut voor m'n kiezen. Ugh.

Ik heb de meest geweldige herinneren aan Soulcalibur (en niet alleen vanwege de haast magisch meedeinende ultravoorgevels van Taki en Ivy) maar Lost Swords heeft daar goed overheen weten te pissen. Dat het een 'gratis' spelletje is, verandert daar niets aan.



OORDEEL:



.L, BATMAN!'



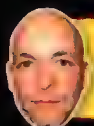
wordt hij in een redelijk bruut XE-pak gehesen. Hoewel je geen straatschoffies op wil tillen als je in dit Extreme Enviroments Suit gehuld bent, want dan steekt Batman z'n masker pontificaal door de dikke bepantsering van z'n schouders heen! Slordig...
De productiewaarde van Origins is met deze DLC dan ook totaal niet verhoogd, en dus blijven de animaties goedkoop, doet Nolan North nog steeds acht van de tien stemmen en zullen vele kleine bugs de kop op steken. Maar als je je daar in Origins niet aan ergerde, dan zal je het dit keer ook door de vingers zien.

Verder zijn er nog wat collectibles te verzamelen in de stad als je het verhaal uit hebt gespeeld, waarmee Cold, Cold Heart een voldoende hoeveelheid content is voor een tientje. Ook goed nieuws: Mr. Freeze heeft geen Oostenrijks accent waarmee hij er tergende woordgrappen uitknalt zoals de titel van dit stukje en 'Ice to see you!'

OORDEEL:



RAM ALICE IN HAAR HOLE



Titel: Wonder Golf
Platform: iOS
Prijs: Gratis

Naa, naa, na nananaanaan-aa... o shit, ik krijg dat deuntje maar niet uit mijn hoofd. Misschien helpt het als ik de review schrijf.
De Haagse spelontwikkelaar Paladin noemt hun onlangs verschenen Wonder Golf een spiritueel vervolg op hun in 2013 verschenen Momonga Pinball Adventures. Daar ga ik in mee. Het zijn namelijk beide avontuurlijk ogende spellen waarin je hoofdpersonage zich oprolt tot een balletje dat je tegen doelwitten, in gaten en door loops moet schieten. Alleen was Momonga een flipperspel en is Wonder Golf **een soort minigolf in Wonderland.** Met Alice als bal.

Zoals Momonga me aan Kirby's Pinball Land deed denken, bracht Wonder Golf meteen **Kirby's Dream Course** in gedachten. Waarschijnlijk is dat ook de reden dat Paladins nieuwste me in eerste instantie wat tegenviel. In tweede instantie ook, trouwens. Wonder Golf is qua besturing, levels, physics, nauwkeurigheid, uitdaging en mogelijkheden namelijk een stuk simpeler dan Kirby's Dream Course. Het gaat niet zo zeer om skills maar meer om handig puzzelen met de pijltjes die je bal in bepaalde richtingen knallen. En dan blijkt er na het verspelen van je levens ook nog zo'n beledigend 'betaal of wacht'-systeem in dit 'gratis' spel verwerkt.

In derde instantie wil ik Wonder Golf toch een goed spel noemen. Zeker **in de latere van de zeventig levels is het in oppervlakkige zin vermakelijk om de beste routes uit te vogelen** door de labyrintachtige banen vol warps en ramps.
Het wachtsysteem is zo coulant dat je je nooit gedwongen voelt te betalen. En wat animaties, sprookjesfeer en geluid betreft heeft Paladin hun toch al niet misselijke voorganger overtroffen, inclusief muziekjes die zich als accuzuur in je hersenen vreten. Al weet ik eigenlijk niet of ik dat laatste nou een pluspunt vind.

OORDEEL:



PULARIA

Ook deze maand passeren weer een aantal interessante gadgets de revue in onze maandelijkse hardware rubriek. Wat te denken van een high-end headset, een draadloos controllertje voor iOS én een tablet en controller ineen?

BIGBEN INTERACTIVE

GAMETAB-ONE

BigBen Interactive kennen we al jaren van hun hardware accessoires en als uitgever van de Turtle Beach gaming-headsets. Nu gaat het bedrijf de strijd aan met consolemakers en tablets middels de GameTab-One.
Het betreft een 7 inch Android tablet/controller combinatie die je eenvoudig in elkaar schuift. Het lijkt een briljant idee, want de meeste draadloze controllers voor tablets zijn óf prijzig óf werken verre van optimaal. Van de virtuele sticks en knoppen op tablets word je ook niet vrolijk, maar spelen met de GameTab-One voelt als een verademing.
Je hebt twee analoge sticks, een vierpuntsdruktoets, vier knoppen op de voorkant en vier bovenop. Het controlleromhulsel is buigzaam en voelt een tikje goedkoop maar zorgt wel voor een aangename besturing van games die profiteren van aanvullende besturingsopties.
Er zijn vier games van Gameloft voor-geïnstalleerd maar Google Play bevat natuurlijk duizenden aanvullende titels.
De tablet zelf is qua prestaties degelijk te noemen maar kan nog wel wat verbeteringen gebruiken. De kijkhoek is het grootste probleem; hou de GameTab-One een tikje schuin en je hebt al geen goed beeld meer. Opstarten duurt eveneens te lang, zeker als je de snelheid van een iPad gewend bent. Ook kregen we tijdens het testen meerdere vastlopers.
Fijn is dan wel weer de mogelijkheid om de fysieke toetsen per spel in te kunnen stellen en verschillende controllerprofielen op te slaan.
De prijs van de GameTab-One is zeer aantrekkelijk in vergelijking met de veel duurdere Apple apparaten, maar daar offer je dan wel een stuk snelheid en slickness voor op. En als het je puur om gamen te doen is, kun je beter een PS Vita of (3)DS kopen.



€ 199,95 / € 219,95



HARMAN

AKG K845 BT

Okay, we geven het meteen toe: driehonderd euro is een enorme bak geld, maar deze Wireless Bluetooth AKG K845 BT headset biedt dan ook geluidsgenot van uitzonderlijk niveau.
De headset is een zogenaamde over-de-oren-koptelefoon, waardoor ie ook een groot deel van het omgevingsgeluid weg filtert. Het gaat niet zover als de 'noise cancelling' headsets, maar het komt in de buurt.
Het design is prachtig en hoogwaardig; nergens goedkoop plastic of lelijke frutsels. Hij zit zeer comfortabel, met zachte lederen oorschelpen en een prima instelbare boog voor grote en kleine hoofden.
Met één druk op de knop zendt de headset een bluetooth-signaal uit en je hebt hem zo aan je laptop, telefoon, tablet of ander apparaat gekoppeld, zelfs op tien meter afstand.
Het geluid tenslotte is superieur met veel gelaagdheid, details en helderheid. Of je nu een shooter of een platformgame speelt, naar hard rock, Chopin of hiphop luistert... alles komt kraakhelder binnen.
Een topper deze AKG headset; z'n geld absoluut waard.



€ 299,-



STEELSERIES

STRATUS DRAADLOZE iOS-CONTROLLER

We hebben de laatste maanden veel draadloze iOS-controllers voorbij zien komen; stukjes hardware om games op je iPhone en iPad mee te besturen, ter aanvulling op en/of verbetering van de standaard touch controls.
Lang verhaal kort; de Steelseries Stratus is de lekkerste tot nu toe. Hij is compact, zit in een mooi zakje en je neemt 'm makkelijk overal mee naartoe. De knoppen klikken lekker, al had de vierpuntsdruktoets wat meer verzonken mogen zijn. De sticks daarentegen zijn verreweg het lekkerst van alle draadloze controllers die we tot nu hebben getest. Ook de batterijduur, gemiddeld negen uur, is royaal te noemen.
Twee minpunten: als je grote knuisten hebt, krijg je bij lange speelsessies hoe dan ook kramp en tachtig euro voor een aanvullend controllertje is natuurlijk een behoorlijk bedrag. Heb je het geld (er voor over), dan is dit wel een goede koop.



€ 79,95



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Waar geilt Florian op?**
A) Hyper realistische graphics
B) New Era petjes
C) Tractoren van het merk Deutz-Fahr Agrostar

2 **Wat zei Wouter z'n vriendin tegen hem?**
A) Kun je nou niet één keer per week een schone onderbroek aantrekken?
B) Je bent de knapste PU-redacteur uit Veendam die ik ken
C) Waarom moet ik de hele tijd bovenop?

3 **De gratis game BlastBall is afkomstig van Sven van de Perre. Hij was ooit...**
A) Hoofdredacteur van Official PlayStation Magazine
B) Het enige lid van de Chippendales zonder gebleekte anus
C) Een verlegen meisje dat Stieneke heette

4 **Little Big Adventure 2 was een beetje...?**
A) De Job Cohen van de videogames
B) De Villa Achterwerk van de videogames
C) De Bobbi Eden van de videogames

5 **Wat is erger dan een seriemoordenaar worden?**
A) Als trainer van Cambuur naar Heerenveen gaan
B) Een filosoof worden
C) Je PU-abonnement opzeggen

6 **Waarmee kun je volgens Jurjen je mannelijkheid bewijzen?**
A) Door te neuken met losse handen
B) Door je scootmobiel op te voeren
C) Door je LEGO-vliegtuig op te blazen met strijkers

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?







DAN MAAK JE KANS OP EEN VAN DE VIJF PAKETTEN BESTAANDE UIT:

DE BLU-RAY VAN JACK RYAN: SHADOW RECRUIT*

+

SPLINTER CELL BLACKLIST**

* Naast Sam Fisher is ook Jack Ryan een personage bedacht door Tom Clancy. In de spannende thriller Shadow Recruit neemt ex-marinier Ryan het op tegen Russische terroristen die proberen de Amerikaanse economie te vernietigen.
** Geef aan of je de PS3- of Xbox 360-versie wenst.

PU 247 LIGT OP 24 JUNI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- MAG ED NA TWAALF JAAR EINDELIJK WEER EENS OP EEN TRIPJE. VOOR EEN RACEGAME, UITERAARD.
- HACKEN WE CHICAGO TOTDAT WE ER BIJ NEERVALLEN.
- VLIEGT WOUTER NAAR LOS ANGELES MET BETHESDA VOOR EEN HANDS-ON MET EEN BEKENDE ÉN EEN ONBEKENDE GAME!
- BEVINDT JAN ZICH IN 'GEZELSCHAP VAN HELDEN'.
- HEBBEN RETRO-ACTEURS EEN HOOFDROLLETJE IN DE PU.
- PAS OP! ER STAAT EEN ALIEN ACHTER JE!
- STIJGT DE E3-KOORTS NAAR ONGEKENDE HOOGTE.
- GAAT 'GEESTIGE GRADDUS' ZIJN EIGEN MOORD ONDERZOEKEN!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

EINDBAAS IN HET ZONNETJE



Afgelopen maand was Ed maar liefst twintig jaar (!) eindredacteur bij PU en dat wilde de directie van onze uitgeverij niet ongemerkt voorbij laten gaan. Natuurlijk is het best een beetje awkward als meer dan dertig man rondlopen met jouw smoel op hun T-shirt, maar het was natuurlijk een fantastisch gebaar. Voor Ed kwam dit alles als een volslagen verrassing, en om van de schrik te bekomen, begon hij ter plekke met het consumeren van zijn cadeau: een bierabonnement!

EX-POSEUR VAN DE MAAND SLAAT TERUG

Het zat Jan helemaal niet lekker dat hij vorige maand werd afgeschreven als een poseur die z'n beste tijd gehad heeft. Zijn keiharde comeback met nevenstaande foto toont echter aan dat we er helemaal naast zaten.
We zullen er verder niet al te diep op ingaan, want anders gaat meneer weer binnen de kortste keren naast z'n schoenen lopen, maar als zelfs de schaduwen een extra dimensie aan een foto toevoegen, dan past ook inderdaad slechts een respectvol stilzwijgen.
Dus Jan, onze complimenten; deze prachtige representatie van de kale killer in maatpak is weer een ouderwetse hit, man.



PU'S OFFICIËLE WK-LIED
HOEMPA NEDERLAND

Oranje is de kleur
En voetbal is de sport
We zijn alleen benieuwd
Wie of er tweede wordt
Elk nadeel heb z'n voordeel
En de bal is rond
De leeuw niet in z'n hempie
Nee, we schoppen elke kont
Wat hebben we er zin aan
't WK is bijna hier
We snakken naar de beker
En nog meer naar het bier
Of 't rood of geel is
We pakken elke kaart
We pakken ook die beker
Dus dat is het echt wel waard



Refrein:
We pakken die beker
We schenken hem vol
Het gaat om het voetbal
Maar ook om de lol
(we zingen) hoempa, hoempa, hoempa, Nederland (x3)
Met de beker in de hand

Een tackle op je enkels
Een elleboog in je smoel
Terwijl je ligt te janken
Ligt de bal al in het doel
In de rust een kratje
Het is toch al 3-0
Laat die derde helft maar komen...
Want de scheids die is een lul
Duitsers, Argentijnen,
Ze doen het in hun broek
En ook die Brazilianen
Die krijgen billenkoek
Ze janken om hun moeder
Door dit leeuwgebrul
Want Holland is de beste
[...]
Maar de scheids die blijft een lul

Refrein:
We pakken die beker
We schenken 'm vol
Het gaat om het voetbal
Maar ook om de lol
We pakken die beker
We schenken hem vol
Het gaat om het voetbal
Maar ook om de lol
(we zingen) hoempa, hoempa, hoempa, Nederland (x3)
Met de beker in de hand

Check ook:
pu-tv/gameroom-het-pu-wk-lied



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



5 DINGEN DIE WE NIET WILLEN ZIEN OP DE E3

1. Een bizarre, onsamenhangende en onbegrijpelijke persconferentie van Nintendo. Anders zijn we Jurjen kwijt.
2. Ubisoft baas Yves Guillemot op het podium. Mocht dat toch gaan gebeuren, en die kans is groot, zet dan het geluid effe uit.
3. Microsoft en Sony die vooral timed exclusive DLC deals brengen. Wij willen exclusive GAMES!
4. Gelul over tv, digitaal entertainment en andere services tijdens persconferenties. Is de afgelopen jaren al genoeg gedaan. It's game time now!
5. Geen tig open wereld en FPSMMO-klonen omdat Watch_Dogs en Destiny/Titanfall zo goed scoren. Maar ja, originaliteit is in de industrie net zo ver te zoeken als bescheidenheid bij Louis van Gaal.

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
LEGO THE HOBBIT



ALS JE MAAR LANG GENOEG MET HET LEGO-POPPETJE VAN GANDALF SPEELT, VERANDERT IE VANZELF VAN GANDALF THE WHITE IN GANDALF THE GREY...

5 DINGEN DIE WE WEL WILLEN ZIEN OP DE E3

1. Publishers die Ubisoft imiteren. Oftewel, publishers die met onverwachte en totaal onbekende knal-exclusives komen.
2. Een vette bitchfight tussen Sony en Microsoft in hun respectievelijke persconferenties. Fok die omzichtige egeltjesseks-shit, gewoon up the ass met die steken onder water.
3. Het onmogelijke: Valve dat Half-Life 3 aankondigt, Rockstar dat een nieuwe Red Dead toont en Sony die The Last Guardian brengt. Eén uit drie zou al waanzinnig zijn.
4. Live gameplay demo's. Rot op met die opgepimpte filmpjes. Valt later alleen maar tegen...
5. En heel veel boothbabes. Maar dat wisten jullie zo ook wel...



LUL VAN DE MAAND TJEERD

Tjeerd is van ons allemaal de grootste Oranje-fan. Hij loopt zelfs niet weg voor een oranje tompouce. Hij is er dan ook van overtuigd dat 'we' ver gaan komen in Brazilië, draagt die boodschap vol overtuiging uit en zegt goed ziek te worden als Oranje er snel uitvliegt.
Maar... hij heeft een Spaanse vriendin die eveneens enorm van voetbal houdt. En Spanje is de eerste tegenstander van Oranje en waarschijnlijk de eerste nederlaag. Hoe veel zelfkwelling kun je je op de hals halen?
Dan doet JJ dat beter met een Bulgaarse vriendin, dat land haalt het WK toch nooit. Of nog beter, Sam. Die heeft veertien vriendinnen die slechts in zijn ballen geïnteresseerd zijn...



WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

12% Concluderen dat ons WK-lied bijna net zo lekker klinkt als het geluid van de PU die op je deurmat valt.
7% Bijna meer Nintendo-spellen reviewen dan games op andere consoles. Is de wekker daar afgegaan of zo?
11% Hopen dat er dit najaar weer een nieuwe Formule 1-game komt. Maar dan wel een die niet realistisch is, anders heb je Mario Kart power-ups nodig om die Mercedessen te kunnen verslaan.
9% Het WK spelen in de nieuwe FIFA WK-game. En ook daar werd Oranje geen kampioen. Zelfs niet als we tegen Wouter speelden.
13% Moeite hebben om opeens Bandai Namco te moeten zeggen in plaats van Namco Bandai. Het is toch ook geen Unlimited Power?
8% De dagen aftellen totdat we Watch_Dogs kunnen spelen, en dan waarschijnlijk opeens heel anders naar onze smartphones kijken.
10% Merken dat de term 'live streamen' een erotiserende lading heeft voor Sam. Overigens heeft bijna alles dat...
6% Met dank aan Titanfall en The Elder Scrolls Online het sociale leven effe helemaal weer kwijt zijn. Onze vriendinnen hopen op een dramatisch WK voor Oranje anders kunnen ze die periode ook afschrijven.
13% Ons afvragen wat het verschil is tussen een Warface en een Gameface.
11% Niet bang zijn om te laat tickets voor de E3 te scoren, aangezien Jan zoveel airmiles heeft dat hij minimaal een dag lang de complete vloot van de KLM voor zichzelf kan charteren.



PU BINNENKORT IN JAPAN!

Deze Japanse maid van Mel* Cafe, een Japans maid cafe in Osaka, schrok zich het apenzuur toen ze hoorde dat Power Unlimited Japan onveilig gaat maken... En wel op de Tokyo Game Show 2014! Wouter, Florian en Tjeerd bundelen hun krachten met (Japa)Trees, ex-stagiaire en Japan-nerd, en zullen aankomende september regelrecht vanuit Tokyo verslag doen.
De geschrokken chick wist overigens niet of ze de overheid nou moest waarschuwen om een enorm welkomstfeest te organiseren of om tijdens de derde week van september de nietsvermoedende inwoners van de Japanse hoofdstad te evacueren.

ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Deze maand verzamelde Ed weer een paar bizarre 'verschrijvingen' van de PU-redacteuren. Rechts staat wat er vermoedelijk bedoeld werd.

Het stoffige overschot	=	Het stoffelijk overschot
Als zoete broodjes over de toonbank gaan	=	Als warme broodjes
Een welgemeende pijl	=	Een welgemikte pijl
Na de hoogmoed komt de val	=	De hoogmoed komt voor de val
Waar Gerald te voet binnenwandelt	=	Te voet binnenwandelt? Stuiterend met een ronde bal in de witte sneeuw?



FRAMEDROP

Jordi Peters



